차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

「슈퍼 로봇대전F」/「프론트미션2」 퍼펙트 공략
& 완벽 한글대사집 최강 짱!

1997 11

일본 AM쇼 현장취재

챕프 특보

-일본 게임지 보다 빠른 초속도전
세이부의 「라이덴 파이터즈 2」 오락실 강타
-아머트코어의 최신 속편
「프로젝트 판타즈마」 등장한다
-허드슨, 이번에는 PS도 「봄버맨 월드」로 공략
-드디어 떴다!
PC 에뮬레이터판 VGB 「킹오파96」
-코나미 「미츠메테 나이트」의 킹카 녀들 연속 공개

긴급공개

남코, 한국 대기업과 손잡고
한국진출

「철권3」 메가존 팀배틀 현장 스케치

최강공략

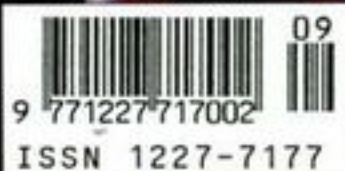
SS용 슈퍼로봇대전F

PS용 프론트미션2
브레스 오브 파이어 Ⅲ

N64용 실황 월드사커3
-인터내셔널 슈퍼스타 사커 64-

내지부록

GAME POWER 11

CD부록

CD에서 발견! 게임챔프

미발매 게임 동영상 + 체험판 PC게임
「CD에서 발견 게임챔프」

정가 6,500원

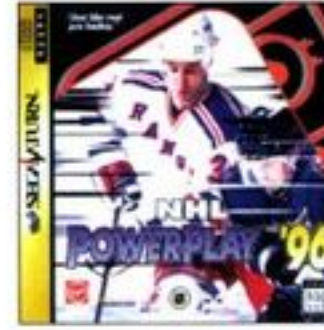
ABC
부수공사기구
한국ABC가입

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

한글판 발매 GAME SOFTWARE

미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계.
당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치, 그리고 훌륭한 지혜로서 시간과 공간을 초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것입니다.

NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키.
세계 최고봉이라 일컬어지는 북미 프로하키 「NHL」.
그들과 각국 대표팀이 격돌하는 「NHL POWER PLAY '96」이 당신을 초대합니다.

신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD
The Magnificent World)

제작사 : PIONEER
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인입이다. 총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어, 애니메이션 어드밴쳐 게임으로 손색없이 준비되었습니다.

임팩트 레이싱
(IMPACT RACING)

제작사 : COCONUTS JAPAN
발매일 : 근일 발매예정

최고의 레이싱 게임과 액션 슈팅의 결합.
리얼한 3D 화면이 사실감을 더해주는 최고의 레이싱 게임 「임팩트 레이싱 」 시작해 보십시오!

한글판 발매예정 GAME SOFTWARE

두근두근7
(DUGUN DUGUN 7)

제작사 : SUNSOFT
발매일 : 10월 발매예정

그루브 온 파이트
(GROOVE ON FIGHT)

제작사 : ATLUS
발매일 : 10월 발매예정

스트리트 파이터 제로
(STREET FIGHTER ZERO)

제작사 : CAPCOM
발매일 : 10월 발매예정

스트리트 파이터 제로2
(STREET FIGHTER ZERO 2)

제작사 : CAPCOM
발매일 : 10월 발매예정

윌리 웜뱃
(WILLY WOMBAT)

제작사 : HUDSON
발매일 : 10월 발매예정

벌크 슬래시
(BULK SLASH)

제작사 : HUDSON
발매일 : 10월 발매예정

엔젤 그래피티 S
(ANGEL GRAPHITY S)

제작사 : COCONUTS JAPAN
발매일 : 11월 발매예정

천외마경
(SS & PC용)

제작사 : HUDSON
발매일 : 12월 발매예정

WOOYOUNGSYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855

GAME CHAMP

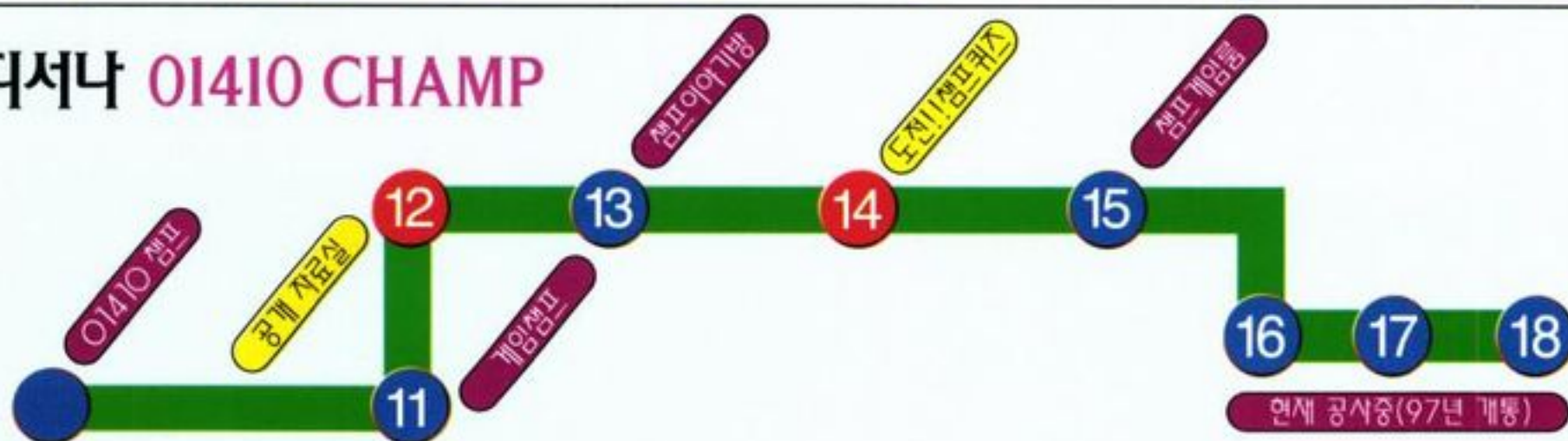
챔프大이벤트

01410 CHAMP

수확의 계절 가을!! 풍성한 가을만큼이나
실속있고 알찬 선물이 가득 가득한 또 한 번의
선물 세례~ 지금~ 바로 champ로 작행하세요~

전국 어디서나 01410 CHAMP

01410 챔프 — 11 게임챔프 — 12 공개 자료실 — 13 챔프이야기방 — 14 도전!챔프퀴즈 — 15 챔프게임클럽 — 16 — 17 — 18

현재 공사중(97년 개통)

이벤트 하나: 최강의 자료를 잡아라!!

지금 당신의 컴퓨터 속에 귀중한 자료가 잠자고 있지 않습니까??
나 혼자만 갖고 있기에는 너무나 아까운 자료.... 챔프에서 바로 이런 뛰어난 자료들을 찾습니다!!
자료실 최고의 조회수를 기록하는 그 순간!!! 플레이 스테이션은 여러분의 것이 됩니다!!

방 법 : 1) 01410의 1번 하이텔 인포샵으로 접속한다.
2) 약부호 'champ'를 입력한다.
3) 게임챔프 정보의 12번 공개 자료실에 접속한다.
4) 자신이 지니고 있는 자료 중 좋은 자료를 등록시킨다. (복수등록 가능)
5) 단, 용량이 300Kb 이상 되는 것만 심사 대상이 됨.
6) 자료의 업로드 방법은 전체 초기화면의 공지사항 참조.

기 간 : 9월 24일부터 10월 25일(토)까지

응모부문 : 12번. 챔프 공개 자료실의 모든 코너에서 가능
(1번 게임 관련 자료, 2번 매뉴얼 자료, 3번 그래픽 자료,
4번 음악/사운드 자료실, 5번 유틸리티 자료실, 6번 통신
초보자 자료실, 7번 인터넷 자료실, 9번 에뮬레이터 자료실)

시상내역 : 이벤트 기간중에 등록된 전체 자료 중(1~9번)에서 가장 많은 다운수를
기록한 자료의 등록자 5명 (조회 수에 따라 순위가 결정되며 복수 자료
등록자의 경우, 조회 수가 많은 하나의 자료만이 심사대상이 됨)
※ 기타 자세한 내용은 1번 공지사항을 참고하세요!

발 표 : 10월 30일(목) 인포샵 챔프 공지사항

1등 플레이 스테이션 1개 (1명)

2등 LG CD-ROM 24MAX 1개 (1명)

3등 램 16메가 1개(1명)

4등 336Kbps 외장형 모뎀 1개(1명)

5등 새턴 게임 CD 1개(1명)

MP 가을大축제

이벤트 둘!!: 꿩먹고, 알먹고...

14번 도전!! 챔프 퀴즈에서 두번째 이벤트가 열립니다!!
자세한 사항은 아래쪽을 참조하세요!!

1차 관문 : '챔프 퀴즈 한마당 '에 도전하라!!

11. 도전!! 연예 챔프
12. 격돌!! 스포츠 퀴즈
13. 번뜩이는 재치와 상식
14. 나도 게임 박사

방　　법 : 인포샵 챔프의 초기화면에서 14번 도전!! 챔프 퀴즈로 접속한다.
네가지 분야 중에서 자신이 자신있는 코너에 도전한다.
기　　간 : 97년 10월 10일 - 11월 10일까지
발　　표 : 97년 11월 15일 퀴즈방 및 전체 공지사항
시상내역 : 스포츠, 연예, 상식, 게임의 각 분야에서 1, 2, 3, 4등을 기록하신 분.
(단, 시상은 1개의 ID에 1개의 상품을 원칙으로 함. 동일 ID일 경우 복수 시상 없슴)
※ 기타 자세한 내용은 1번 공지사항을 참고 하세요!

1등 (1명) 336Kbps외장형 모뎀 또는 LG CD-ROM 24MAX

2등 (1명) 플스 게임 CD

3등 (1명) 16메가 램

4등 (1명) SFC 조이 패드

2차 관문 : '도전!! 인생 퀴즈 '에 도전하라!!

방　　법 : 인포샵 챔프의 초기화면에서 14번 도전!! 챔프 퀴즈로 접속한다.
31번 '도전 인생퀴즈'에 접속한 뒤 문제를 풀어 순위 안에 들도록 노력한다.
기　　간 : 97년 10월 10일 - 11월 10일까지
발　　표 : 97년 11월 15일 퀴즈방 및 전체 1. 공지사항

1등 (1명) 336Kbps외장형 모뎀 또는 LG CD-ROM 24MAX

2등(1명) 플스 게임 CD

3등(1명) 새턴 게임 CD

4등(1명) 조이 패드

알　림

자료 올리는 법

각 통신 에뮬레이터에 따라 약간의 차이가 있을 수 있음.

1. 자료실의 각 코너로 접속한다.
(예: 게임 관련 자료, 에뮬레이터 전용 자료실 등)
2. 'up'를 입력한다.
3. 자료의 제목을 입력한다.
(예: [강추] 한글에서 다양한 폰트...)
4. 검색어를 입력한다.
(입력하지 않아도 상관없음)
5. 자료의 설명을 입력한다.
(0번 : 편집기를 사용해 직접 입력.
1번 : 작성된 자료를 z모뎀을 통해 입력.)
6. 설명의 입력이 끝나면 '.'을 찍은 뒤 'E'를 입력한다.
7. 등록시킬 자료의 자료 명을 적은 뒤 1번 Z모뎀을 선택한다.
8. 등록시킬 자료를 하드에서 찾은 뒤 등록 시킨다.
9. 자료가 제대로 올라갔는지 확인한다.

시삽을 모집합니다!!

국내 제일의 게임 정보를 여러분들에게 서비스하고 있는 저희 게임챔프와 피씨챔프에서는 올 하반기를 맞아 운영자와 함께 챔프정보를 이끌어 나갈 각 게시판의 시삽들을 모집합니다. 바쁜 학업중에도 불구하고 열심히 일하실 수 있는 분들의 참여를 바랍니다.

상품 수령 안내 (이벤트 공통사항)

당첨되신 분들 중 서울 및 수도권에 거주하시는 분들께서는 직접 게임챔프로 내사, 선물을 수령해 가시고, 지방에 거주하시는 분들께서는 주소와 수령인의 이름을 champ03앞으로 11월 30일까지 보내주시면, 직접 우송해 드립니다.

표지 설명

에어가이츠

에어가이츠는 남코의 시스템 12기판을 사용해 스퀘어가 제작한 아케이드 게임. AM쇼에서 최초로 공개된 이 게임은 다른 게임과는 달리 필살 버튼이 존재하여 신체를 이용한 타격 외에 무기를 이용해 적을 가격할 수 있다는 설정이 독특하다. 하지만 필살 버튼의 남발이 우려되어 게임의 반감을 사지 않을까하는 우려도 있다.

CD부록과 페이지

게임챔프가 CD부록을 제작했습니다. 미발매 차세대 게임의 동영상과 체험판 PC게임을 주로 수록하여 게임을 구입하기 전에 유저의 현명한 판단을 도우며 출판물로만 보던 미발매 게임의 뛰어난 영상과 조작감을 제공하고 있습니다.
CD부록의 제작비 지출로 인해 본지 페이지가 줄었습니다. 물론 집중공략 페이지는 많이 늘었으나 PC게임을 다루던 「게임파워」 페이지가 대폭 줄었습니다. 이 점 독자 여러분의 양해를 바라겠습니다.

제우미디어 본사 약도

신촌 합정역, 합정역 출구, 신촌 카톨릭(홍대), 홍대, 일방통행, 마포→, ←망원동, 광화 은행, 양화 대교, 제우미디어 (법경빌딩 5층)

챔프 특보

긴급 공개

CD부록

「CD롬에서 발견 게임챔프」
미발매 게임 동영상 + 체험판 PC수록

CONTENTS

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이 스테이션 게임 라인

새턴 게임 라인

닌텐도64 게임라인

〈알림〉
지난 8월호 본지에 게재되었던 KDS새턴 발매 기념 앙케이트 당첨자 발표가 KDS사의 새턴 발매일이 미확정인 상태로 부득이하게 지연되고 있습니다. 독자 여러분께서는 이 점 양해해 주시고 발매일이 결정되는 대로 당첨자 발표를 하도록 하겠습니다.

아케이드 게임라인

트레이딩 카드

독자방

챔프 집중 공략

책속의 책 공략

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

＊게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 ☎02-714-7942

서울지역
강남 영풍사 ······ 554-3784
강동 도서 ······ 471-2044
구로 대영사 ······ 689-0622
도봉 샘터사 ······ 983-3900
동대문 지산 ······ 245-3686
용산 마포 진영사 ······ 712-5824
서초 금비 ······ 534-9075
송파 강혜사 ······ 416-5101
중구 수송사 ······ 272-0803
성동 성지사 ······ 457-2891
광명사 ······ 897-6773
영등포 지성사 ······ 847-8702
동작 영우사 ······ 816-1788
은평 서대문 해천사 ······ 357-6045
종로 한일 ······ 737-3491
강서 영민도서 ······ 697-7995
관악구 관악사 ······ 823-5121

경기 지역
인천 영풍사 ······ 032-884-0801
인천 중앙도서 ······ 032-527-9350
부천 하나 ······ 032-663-6467
성남 한성도서 ······ 0342-706-0234
수원 홍원도서 ······ 0331-41-6300
대일총판 ······ 0344-977-4428
남강서적 ······ 02-971-2236
안산 문일서적 ······ 0345-82-2572
안양 성심사 ······ 0343-85-2984
의정부 회룡도서 ······ 0351-876-6304
평택 경기문고 ······ 0333-53-0524

부산 지역
부산동아일보 ······ 051-895-4841
부산(남구)조선 ······ 051-756-2727
부산(북구)화목 ······ 051-865-0150
부산(서구)진흥 ······ 051-466-9386
부산 현대사 ······ 051-467-8011

경북 지역
경주 동화서적 ······ 0561-772-4108
구미 청문서점 ······ 0546-461-7824
김천 꽃동산 ······ 0547-434-5897
대구(동구)영남도서 ······ 053-423-9193
대구(서구)해문도서 ······ 053-421-8958
상주 제일 ······ 0582-535-2377
안동 종로 ······ 0571-53-7575
영주 대한 ······ 0572-32-8597
점촌 동영 ······ 0581-555-4672
포항 예지서점 ······ 0562-73-4870

경남 지역
마산 태영사 ······ 0551-44-7428
울산 중앙 ······ 0522-73-7220
진주 샘터 ······ 0591-55-3991
충무 동아일보 ······ 0557-43-5785

충북 지역
제천 경북 ······ 0443-47-3816
청주 샘터서적 ······ 0431-60-9472
충주 문화사 ······ 0441-847-2819

충남 지역
논산 보문서점 ······ 0461-32-3156
대전 청림사 ······ 042-632-6799
천안 화성서적 ······ 0417-551-3073

강원 지역
강릉 영동서적 ······ 0391-645-3361
삼척 영동사 ······ 0397-72-4959
속초 동아 ······ 0392-32-1555
원주 남부서적 ······ 0371-42-8424
춘천 경북서점 ······ 0361-241-2015

전남 지역
광주(서구)호남 ······ 062-227-3436
순천 일광서점 ······ 0661-52-4414
여수 대양서적 ······ 0662-62-2111

전북, 제주 지역
이리 대통서적 ······ 0653-52-3334
전주 세림 ······ 0652-84-9884
제주 광장서점 ······ 064-33-7030

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/송동석
김동욱, 이성필, 이재덕
박현선, 안영식
객원기자/정혁진
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연이
신성하, 한은경
일러스트/정종석
어시스트/서정기획, C&C, 박진경
챔프기획팀 팀장/이상엽
류구현대리, 최일경대리, 임소희
김경미
영업팀 팀장/최종현
손용락 대리, 임용규
관리팀 박영미, 강태영, 김희정
광고팀 팀장/손대현
이현수, 김영진, 정기순
발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
제작팀 팀장/이동백
인쇄 (주)학원 프리테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

IBM PC 게임파워 INDEX

확장 OPEN

울산 게임 프라자

이제 울산 게임프라자는 울산 최대의 게임 매장으로 도약합니다.

현대 컴보이 64

현대 슈퍼 컴보이

플레이 스테이션

메가드라이브

세가 새턴

Game Machine

게임머신

미니컴보이

확장 OPEN기념 대축제

- 축제1. 특별회원모집(회원에 한하여 동급CD, 팩 3개월간 무료교환)
- 축제2. 컴보이64 7개월 무이자 할부판매
- 축제3. 각종 게임CD, 팩 초특가 판매
- 축제4. PC게임 30%~60% 할인판매

현대 컴퓨터·게임기 대리점

멀 티 테 크

TEL:(0522)212-0736~7

동강병원 ↑

새원마트

우정동 선경APT

← 태화교

현대컴퓨터

산본 게임마트

산본 게임마트는 게임을 사랑하는 여러분과 항상 함께합니다

산본 게임마트에서는...
넓은 매장에서 모든 기종의 게임기와 게임 CD(팩)을 구비하고
있으며 아주 싼 가격에 구입하실 수 있습니다

문의전화 (0343)94-4047

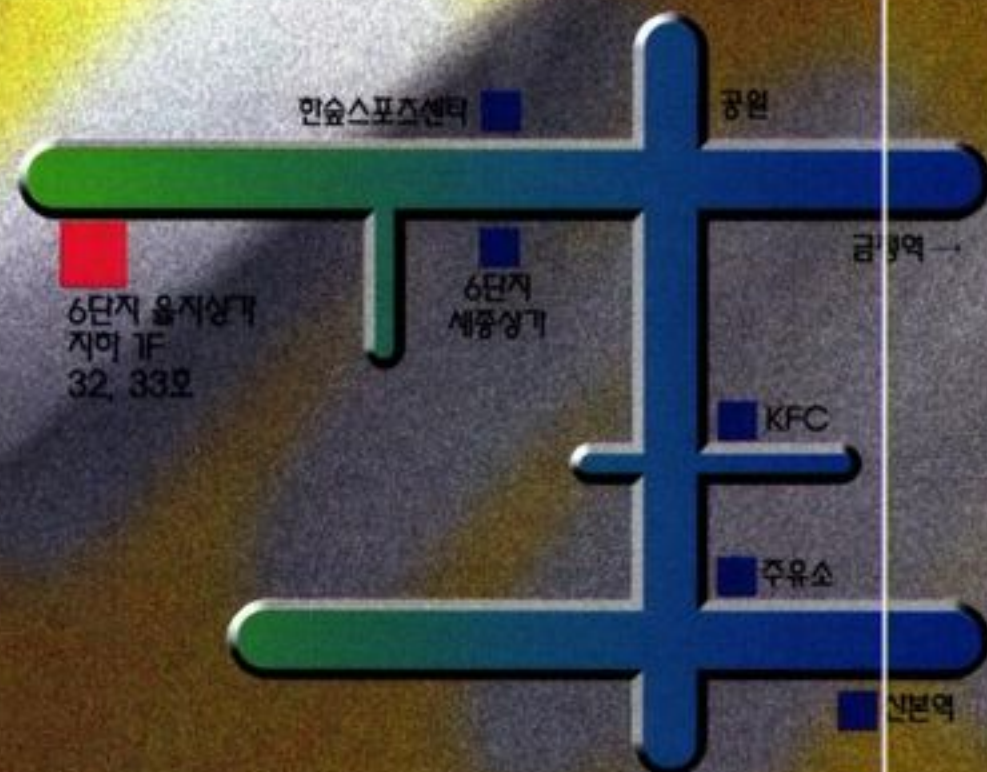
오전 11:00
오후 21:00

통신판매 환영

◆ 확실한 A/S 보장 ◆

- 중고 게임기 고가 매입 ——— • P/S, S/S, N64 도매가 판매
- 게임 CD, 팩 고가매입 ——— • 신종 게임 신속공급(발매 당일)
- 중고 게임기 보상 교환 판매
- 고장난 게임기 무상수리 써비스
  (단, 주요부품 교체시 부품값 부담)

통신판매 계좌번호

국민은행: 264-21-0040-810
외환은행: 069-18-31795-1
농협: 211076-52-032685
한일은행: 232-055488-12-001
예금주 : 마경미

주소: 경기도 군포시 산본동 산본 6단지 을지상가 지하 32, 33호
※첫째, 셋째주 화요일은 정기 휴일

지금은 마감 5분 전!!

「전뇌전기 버철 온 오라토리오 탠그램」, 「패왕전설64」, SS용 「데드 오어 얼라이브」 3타이틀 모두 본지에서 소개된 타이틀이지만 마감 직전에 새로운 소식이 도착, 이들 소식을 그래픽을 중심으로 간략하게 소개한다.

전뇌전기 버철 온 오라토리오 탠그램

새로운 버철로이드 공개

원래는 화력 지원용으로 개발됐지만 타기종을 압도하는 화력과 안정된 중장갑으로 인해 중 전투 버철 로이드(HBV)로 정식 채용되었다. 엄청 높은 전투력을 자랑하는 기종이지만 상당히 귀하다

Heavy Battle Virtuaroid(5-E RAIDEN

패왕전설64

3D로 표현된 필살기 대공개

더욱 기대를 모으고 있는 패왕전설64. 이번에는 그동안 공개된 적이 없는 주요 캐릭터의 필살기 장면만을 모아봤다. 3D로 표현되는 사무라이들의 필살기를 감상하자.

소게츠의 월광. 시원하게 뿜어내는 물줄기가 리얼하다

나코루루의 안누무츠베. 올라간 안누

하오마루의 고월참. 칼을 휘두르는 그래픽 효과가 뛰어나다

리무루루의 카무이시토우케. 상당히 난해한 기술로 유명

우쿄의 필살 사사메유키. 고월참과 마찬가지로 효과가 멋지다

갈포드의 라이트닝 슬래쉬

3D로 표현되는 일명 회두척 날리기(영락참)를 쓰는 겐주로

한조의 공단처참. 지면으로부터 어떻게 등장할 지 궁금하다

데드 오어 얼라이브

환상의 오리지널 복장 선택 가능

10월 9일 전격 발매되는 새턴용 「데드 오어 얼라이브」는 아케이드용을 훨씬 능가한다는 것이 업계의 판단이다. DSP시스템을 채용함에 따라 아케이드 이상의 속도와 부드러움은 새턴을 훨씬 능가한다는 것이다. 게다가 오리지널 오프닝 동영상도 수록되어 있다. 앞서 밝힌 DSP시스템은 간단하게 설명하면 가위바위보를 응용한 것이다. 가위·바위·보=치기·막기(가드와는 틀림)·던지기로 이해하면 쉽다. 또한 클리어할 때마다 오리지널 복장을 선택할 수 있는데 교복이나 메이드복(시녀복), 수영복 등까지 선택할 수 있다.

아름다움의 한계에 도전

카스미의 이 기술은 상대를 황홀하게 만든다. 왜?

오리지널 복장인 비키니 수영복

시녀 복장의 선택도 가능하다

KOREA INFOS

한·일 공동 게임 이벤트, 98년 서울 개최 예정

한국과 일본의 게임 단체들이 빠르면 내년부터 한국에서 공동으로 대규모 게임이벤트를 개최할 전망이다.

한국의 첨단게임산업협회(KESA)와 일본어뮤즈먼트공업협회(JAMMA)는 지난 9월 18일 일본 동경에서 개최된 제 35회 AM쇼에서 양국 협회간 공동 협력을 위한 간담회를 갖고 98년 중에 한국에서 대규모 국제 게임 전시회를 개최하기로 잠정 합의했다.

양국의 협회는 또한 게임 제작 기술 및 개발 인력 교류를 위해 적극 협력키로 의견의 일치를 보았으며 일본산 아케이드 게임의 직영 A/S센터를 한국에 설치 운영해 공동 마케팅 활동 등을 펼치기로 했다.

한편 KESA 측의 한 관계자는 앞으로 한국영상오락물제작자협회와 한국컴퓨터게임산업중앙회 등 게임 관련 단체들과 협의해 국내외 게임 업체의 이벤트 참가를 적극 유도해 내년에 개최될 전시회를 국제적인 규모로 부상시킬 계획이라고 밝혔다.

스타 키우기 게임 「포켓젝키」 이달 출시!

인기 댄스 그룹 '젝스키스(젝키)'를 키워 내는 육성 시뮬레이션 게임 「포켓젝키」가 디지타워를 통해 이달 중 유저들에게 선보인다.

「타마고치」의 열풍이 한풀 꺾인 지금 「포켓젝키」는 동물이 아닌 실제 인간을 대상으로 한 육성 시뮬레이션 게임이기 때문에 「타마고치」의 생명경시 풍조를 방지한 제품으로 평가되고 있다.

「포켓젝키」는 인기그룹 「젝스키스」의 매니저가 되어 춤과 노래를 연습시키고 인기 정상의 그룹으로 만들어 가는 과정에서 대리만족을 느낄 수 있도록 하고 있어 유저들뿐만 아니라 업계에서도 비상한 관심을 가지고 지켜보고 있는 상태이다.

한편 디지타워는 「젝스키스」에 대한 초상권 문제로 지난 8월말 소송 위기에 처했으나 젝키의 캐릭터권을 가지고 있는 전진기획 측과 대화를 통해 문제를 해결하고 예정대로 10월 중에 「포켓젝키」를 출시하기로 했다.

디지타워의 한 관계자는 「포켓젝키」에 이어 세계 각국의 스타를 모델로 한 「제 2의 타마고치」도 기획 중이라고 밝혔다.

문의처 : 디지타워(02-561-3361)

2,000개 한정 「알버트 오딧세이 외전」 한글판 발매

지난 9월 29일 드디어 기다리던 새턴 최초의 한글화RPG 「알버트 오딧세이 외전」이 우영시스템에서 발매되었다. 이번 한글판 「알버트 오딧세이 외전」의 발매는 규모가 작은 국내 게임 시장의 특성을 살려 2,000장 한정 판매로 실시되며 한정판에는 「알버트 오딧세이 외전」의 오리지널 마우스 패드가 동봉된다. 가격은 55,000원선이며 한정판인 만큼 2,000장이 팔린 후에는 가격은 같지만 마우스 패드를 받을 수 없는 불이익이 있으니 구입하고자 했던 유저는 구입을 서두르는 편이 좋다.

한편 우영시스템은 우선 10월 중에 「임팩트 레이싱」을 발매할 예정이며 이외에도 「와쿠와쿠7」의 한글판인 「두근두근7」과 「그랜디아」, 「천외마경 제 4의 묵시록」 등 다수의 새턴 게임을 한글화하여 새턴 또는 PC 게임으로 발매할 예정이다.

그리고 이와는 별도로 허드슨 'S봄 조이패드'와 '셀렉터' 등 다수의 새턴 관련 액세서리도 함께 발매할 계획이다.

문의처 : 우영 시스템(02-3445-4851)

동양A.M, 캡콤의 대작 국내 독점 공급

아케이드 유통사 동양A.M은 앞으로 현대전자와 연계해 캡콤 게임의 국내 유통을 맡게 됐다.

동양A.M은 그동안 캡콤 게임을 유통해 오던 고봉산업의 부도에 따라 「스트리트 파이터3」, 「뱀파이어 세이버」 등이 파행적으로 국내 유통되어 별다른 인기를 끌지 못하자 현대전자를 통해 캡콤과 계약을 체결해 앞으로 발매될 게임들을 국내 시장에 독점 유통하게 되었다.

동양은 10월초 「슈퍼 잼파이터 미니믹스」를 시작으로 이번 AM쇼에서 공개된 대작들을 차례로 유통할 예정인데 「스파3 세컨드임팩트」, 「사립 저스티스 학원」 등을 순차적으로 유통할 계획이다.

한편 동양A.M은 캡콤 게임의 지속적인 국내 공급과 동시에 유저 확보를 위해 대작 위주로 경진대회 등의 이벤트를 개최할 예정이다.

문의처 : 동양A.M(02-277-3101)

「봄버맨」이 액정 게임기로 등장

호리패드 등 게임 주변기기를 주로 유통해 온 AK인터내셔널은 허드슨의 인기 액션 게임 봄버맨을 액정 게임화한 봄버맨 미니게임기의 유통을 시작했다.

이 액정 게임기는 오리지널 봄버맨과 마찬가지로 일정한 시간이 지나면 터지는 폭탄을 사용하여 적들을 무찌르는 게임으로 일본과 대만에서는 봄버맨 매니어들의 필수 휴대품으로 각광받고 있는 아이템이다.

봄버맨 미니 게임기는 통상 모드와 마스터 모드의 2종류의 게임 중에서 하나를 선택하여 게임을 플레이할 수 있는데 통상 모드는 제한 시간 내에 폭탄을 이용해 적 캐릭터를 모두 전멸시켜야 하는 모드로 적을 모두 전멸시키면 소프트 블록에 숨겨져 있던 출구가 생겨서 다음 스테이지로 갈 수 있다. 또 3개의 스테이지를 클리어하면 화면 위에 있는 보스 캐릭터에게 폭탄을 던져서 맞추는 보너스 스테이지를 플레이할 수도

있다. 마스터 모드는 16개의 스테이지 중 한 스테이지를 선택하여 가장 빠른 시간 내에 클리어하는 모드로 제한시간 8분이 지나면 게임이 종료되는데 플레이어의 능력에 따라 단위 판정이 나오기도 한다. 또한 키를 누르지 않고 3분이 경과하면 전원이 자동적으로 게임이 꺼지는 편리한 기능과 수은 전지 2개로 20시간을 연속 사용할 수 있다.
문의처 : AK인터내셔널 (02-705-0740)

게임본부, 핸들 캡 증정 이벤트 열어

게임본부는 지난달 발매한 3기종 대응 레이싱 핸들인 '마스터 드라이브'를 구입한 유저에 한해 마스터 드라이브 핸들에 씌울 수 있는 핸들 캡을 증정하는 이벤트를 벌인다. 이벤트 기간은 10월말까지 계속되며 '마스터 드라이브' 구입을 증명할 수 있는 영수증을 지참하면 5,000원 상당의 핸들 캡을 받을 수 있다. 천연 가죽으로 제조된 핸들 캡은 격렬한 레이싱 시에 핸들의 미끄러짐을 방지해 주고 실제 자동차 핸들과 같은 느낌을 줘 더욱 리얼한 레이싱을 즐기는데 큰 도움을 준다.

한편 게임본부는 「타임 크라이시스」, 「건 뷰렛」 등 건콘 대응 전용 게임을 일반 슈팅 건인 '저지 드레드' 등과 연결해 건콘의 기능을 할 수 있는 '건 컨버터'를 발매한다.
문의처 : 게임본부 (02-701-1667)

핸드폰에서 즐기는 타마고치 게임 등장!

핸드폰이나 삐삐에 「타마고치」나 「드래고치」가 들어 있다면 얼마나 재미있을까? 이러한 기발한 아이디어를 현실화시킨 회사가 있다. 게임 제작사 디지타워에서는 '017 신세기 통신'과 공동으로 「포켓젝키」와 비슷한 종류의 게임을 10월 중에 발매하기로 했다고 지난 9월 24일 발표했다. 017핸드폰 속에 내장되어 있는 이 게임은 017핸드폰의 신제품에 탑재되는 것으로 실제로 핸드폰 사용자가 전화를 많이 사용하면 할수록 게임 속의 인기도가 올라가기도 하고 전화가 많이 걸려 와도 게임 속의 수치가 올라간다는 재미있는 설정을 보이고 있다. 게임의 해상도는 기존의 타마고치류 게임보다 2~3배정도 고해상도를 자랑하며 「포켓젝키」나 PC게임 「졸업」과 같은 실시간 육성 시뮬레이션 게임의 내용을 담고 있다.

새로운 심의 기관 공연예술진흥협의회 발족

그동안 새영상 매체의 심의를 주로 맡아오던 공연윤리위원회가 10월 11일부로 명칭을 '공연예술진흥협의회'로 변경하고 업무를 개시한다. 그러나 전반적인 업무 등에 관한 사항은 현 시점에서는 불확실한 상태이고 기존 조직과 인원을 그대로 유지할 것인지에 대해서도 아직 미정이다. 공윤은 10월 11일 새로운 단체의 현판식을 갖고 공연예술진흥협의회의 앞으로의 업무에 대해 공식 발표할 예정이다.

인기 액션 게임 「더블 드래곤」 영화화

1993년 테크노스 저팬에 의해 개발되어 아케이드, 네오지오 등 여러 하드웨어로 발매되 큰 인기를 모은 바 있는 「더블 드래곤」을 원작으로 한 액션 어드벤처 영화가 개봉된다.

이미 게임시장에서도 폭발적인 인기를 끈 바 있는 '더블 드래곤'은 영화화되어 원작 게임 이상으로 짜릿한 모험과 환상적인 체험을 스크린을 통해 보여주고 있어 인간의 상상의 한계를 뛰어넘은 신나는 모험의 세계를 경험하게 한다.

게임에서와 마찬가지로 주인공인 지미와 빌리 형제는 폐허가 된 도시에서 낡아빠진 포드 승용차를 타고 빌딩 숲 사이를 휘젓고 다닌다. 그러던 어느날 두사람의 스승인 사토리가 이들에게 두마리의 용이 그려진 고대 중국의 황금 메달 반쪽을 맡기면서 사이코 악당 슈코의 표적이 된다. 지미와 빌리는 역시 게임에서 아주 귀엽게 등장하는 갱단의 리더 마리안의 도움을 받아 슈코를 따돌리게 된다. 동생 빌리가 가지고 있는 메달을 빼앗기 위해 형 지미의 몸 속으로 들어간 슈코를 잡기 위해 빌리는 어쩔 수 없이 형을 공격해야하는 상황에 빠지고 두사람은 일전을 벌이게 된다.

영화 더블 드래곤에서는 활기 넘치는 액션과 신비한 마법을 표현하기 위해 컴퓨터 그래픽 특수 효과인 PDI가 사용되었는데 악당 슈코가 그림자 속으로 녹아들어가는 모습 등은 마치 게임에서나 볼 수 있는 아주 환상적인 장면으로 평가받고 있다.

최근 붐을 이루고 있는 영화와 게임의 동시 흥행 조류를 타고 개봉되는 더블 드래곤은 앞으로 발매되는 영화같은 게임들에 큰 영향을 줄 듯하다.
문의처 : 좋은 친구들(02-757-6475)

영화 더블 드래곤에 등장하는 인물들

게임에 등장하는 주요 캐릭터들

T.H.G의 철권 깜짝퀴즈 정답자 발표

지난호 철권3 특별부록에 출제됐던 T.H.G의 철권 깜짝 퀴즈에 응모해 주신 독자 여러분께 감사드립니다. 문제의 난이도가 너무 높았던 관계로 당첨자는 10문제 이상 맞춘 독자들 중에서 T.H.G팀원들이 직접 뽑았습니다.

철권 깜짝퀴즈 정답

문제1 : 요시미츠, 니나, 폴, 헤이하치, 안나
문제2 : 2번
문제3 : 진 카자마
문제4 : 헤이하치, 폴, 진, 쿠마, 레이우롱
문제5 : 린 샤오유(S-제 3 복장), 요시미츠, 니나(S-안나), 포레스트 로우(S-제 3 복장), 화랑, 에디 고도(S-타이거 잭슨), 폴 피닉스, 킹, 레이 우롱, 카자마 진(S-제 3 복장), 브라이언 퓨리, 쿠마(2P-팬더), 헤이하치, 오우거(변신 전), 오우거(변신 후), 줄리아 창, 건잭, 모쿠진
문제6 : LP+LK, LK+RK, RP+RK, LP+RP, LP+RP+LK
문제7 : 요시미츠, 오우거
문제8 : 카포에라, 사권, 용권, 태권도, 호권, 팔극권, 유도, 표권, 킥복싱, 마샬아츠, 학권, 심의육합 권, 합기도, 취권, 레슬링 등
문제9 : 이질풍=폴 피닉스, 지뇌인=요시미츠
문제10 : 3번
문제11 : 니나, 안나, 요시미츠, 쿠마
문제12 : 1번
문제13 : 누울 수 없는 캐릭터는 없다(도움닫기 도중 슬라이딩을 하면 된다)

T.H.G 프리스틱 당첨자 (3명)

JAPAN INFOS

세가, 3D 관련 특허권 취득

세가는 지난 8월 22일부로 일본 내에서 3차원 컴퓨터 그래픽 게임에 관련된 특허를 취득했다고 밝혔다. 따라서 세가는 앞으로 그동안 이와 관련된 3D 기술을 무상으로 게임에 사용해 왔던 소니(SCE)와 남코 등 대형 게임기 업체에 대해 특허 사용료를 청구할 방침인 것으로 알려졌다.

최근 일본의 게임 시장은 업무용과 가정용을 포함, 연간 1조 6천억엔 규모로 급격히 확대되고 있으나 아직까지 특정업체가 게임에 관련된 특허 사용료를 요구한 경우는 없었다.

따라서 세가가 앞으로 특허권을 행사하기로 결정함에 따라 SCE 등 관련사들의 상당한 반발과 함께 특허를 둘러싼 업체간 대립과 경쟁이 더욱 치열해질 전망이다.

한편 세가는 이와 같은 내용의 특허를 지난 92년 출원하여 이제야 특허를 취득하게 된 것으로 앞으로 3차원 CG를 전산처리하여 화상화하는 일련의 기술을 장악하게 되었다.

최초로 3D 기술을 선보인 세가의 「버철 레이싱」

남코, 아시아 시장 공략

「철권」 시리즈로 아케이드 시장에서 독자적인 영역을 확립한 '남코'가 앞으로 아시아 지역에서 아케이드용 게임기의 판매를 더욱 확대할 예정이다.

우선 10월 1일부로 싱가폴에 주재원 사무소를 개설하게 되며 빠른시일 내에 한국에도 거점을 설치하여 이미 개설되어 있는 홍콩의 사무소를 포함하여 아시아의 주요 거점 사무소를 3 - 5년 후에 각각 현지 법인화할 계획이라고 밝혔다. 이번 싱가폴과 한국의 진출은 그동안 급성장을 보이고 있는 아시아의 아케이드 시장과 어뮤즈먼트(AM) 시장에서 자사의 대형 게임기기 판매를 강화하기 위한 것으로 앞으로 연평균 15% 정도의 규모로 확대해 나갈 방침인 것으로 알려졌다.

PS로 읽는 만화 등장!

SCEI로부터 발매될 예정인 신개념 PS 소프트 「플레이 스테이션 코믹」 시리즈의 제작 발표회가 지난 9월 18일 동경의 SCEI 본사에서 개최되었다.

이번에 발표된 「플레이 스테이션 코믹」 시리즈는 종래의 디지탈 코믹을 진화시킨 형태로 영상과 음악을 효과적으로 사용해 PS로만 표현할 수 있는 코믹(만화)의 가능성을 추구하게 된다고 밝혔다.

우선 제 1탄은 일본에서 히트를 기록한 만화인 「코브라」를 소재로 한 「코브라 더 사이코 건」으로 12월 발매될 예정이며 그 이후 작품은 아직 미정이다.

일본에서 히트를 기록한 「코브라」

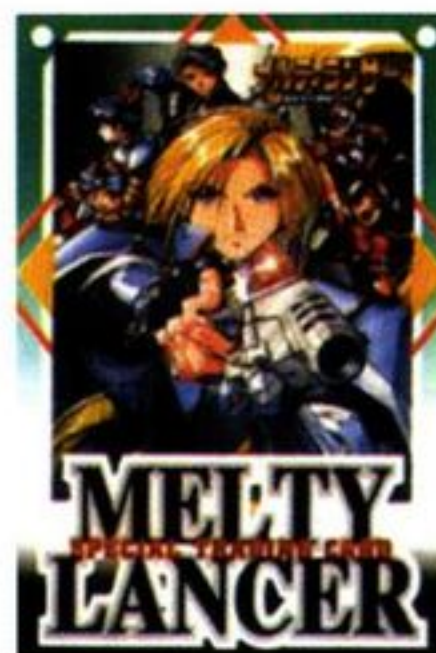
새턴 팬클럽 발족

일본 내에 국한된 세가 새턴의 오피셜 팬클럽이 발족되었다. 이번에 발족된 팬클럽의 명칭은 '세가 파트너즈'로 지난 9월 26일부터 모집을 시작했다.

이 '세가 파트너즈'는 연회비로 5,000엔을 지불하면 누구나 가입할 수 있으며 입회하게 되면 멤버즈 카드와 특제 카드홀더를 받을 수 있다. 물론 이외에도 새턴 소프트의 최신 정보와 체험판이 수록된 스페셜 CD 롬을 정기적으로 받아 볼 수 있으며 '조이 폴리스' 등 세가의 어뮤즈먼트와 테마파크 등에서 우대 서비스를 받을 수 있다.

SEGA PARTNERS

특히 이번 10월 30일까지 연회비를 지불한 회원들에게는 「아젤 -팬저드래군RPG」의 체험판 CD 롬이 제공될 예정이다.

인기 소프트가 트레이딩 카드로!

「에반젤리온」, 「슈퍼 로봇대전F」 등 인기 게임이 트레이딩 카드로 발매되어 히트를 기록하고 있는 가운데 이미 지니어는 여러 종의 인기 게임 소프트를 트레이딩 카드로 발매할 예정이라고 밝혔다. 우선 이번에 카드화가 결정된 게임은 「멜티랜서 -은하소녀경찰2086-」과 「마리의 아뜨리에」, 「이브 버스트에러」 등 3종류이며 카드는 프로필 카드와 이벤트 카드 등 각각 99종에 이른다고 한다.

「멜티랜서」 트레이딩 카드의 패키지 일러스트

현재 발매 예정일은 3종류 모두 10월 24일이며 가격은 12매들이 1팩에 400엔씩이다.

동경이 게임도시로 변신

일본 동경의 중심부가 게임과 애니메이션의 낙원으로 꾸며질 예정이다. 일본 국토청은 동경의 중심부를 애니메이션과 게임의 작가과 작품이 모이는 국제적인 문화거점으로 정비할 계획이라고 밝혔다.

이 발표를 간단히 설명하자면 동경 내에 산재되어 있는 미사용 토지를 해외로부터 높은 평가를 받는 게임 등의 일본 문화를 발표, 창작하는 장소로 사용한다는 이야기이다. 아직은 이 프로젝트에 대해 구체적인 내용이 공개되지 않았으나 동경을 게임과 애니메이션의 국제적인 거점으로 만드는 대규모 프로젝트로 현재로서는 '게임 박물관' 사업 등이 거론되고 있다.

제 3회 실버 뿌요 마스터즈 대회 개최

게임이 문화의 일부분으로 자리잡은 일본에서나 가능한 이벤트가 개최되었다. 지난 9월 15일, 일본 경로의 날을 기념하여 '제 3회 실버 뿌요 마스터즈 대회'가 일본 컴파일 주최로 개최된 것이다.

이벤트 이름에서도 알 수 있듯이 이번 대회에 참

가자는 모두 60세 이상의 노인이며 참가인원은 88명에 평균연령은 66세였다고 한다. 행사 당일은 안타깝게도 비가 왔으나 악천후를 무릅쓰고 입장한 관람객이 2,300명을 넘었으며 이들의 응원으로 대회는 성황리에 마치게 되었다.

한편 이날 우승은 66세의 할머니가 차지했으며 이번 우승자는 제 1회 대회에서도 우승을 했던 관록의 플레이어로 알려졌다.

데빌 사마나 TV 드라마 결정

지난 동경 게임 쇼의 아틀라스 부스에서는 「진 여신전생 데빌사마나」의 TV 드라마 제작 발표회가 있었다. 더구나 이번에 발표된 TV 드라마는 애니메이션이 아니라 실제로 배우들이 등장하는 실사 드라마로 알려져 더욱 유저들의 관심을 모으고 있다.

한편 이 TV 드라마는 일본의 테레비동경(テレビ東京)에서 새벽 2시 10분부터 30분간 방영될 예정이며 모두 13화로 구성되어 있다고 알려졌다.

「진 여신전생 데빌사마나」의 내용과 관련하여 실사 드라마인 만큼 벌써부터 악마 소환 장면 등에서 사용될 CG나 특수촬영, SFX가 과연 어떻게 표현될지 유저들의 기대도는 매우 높은 편이다.

「진 여신전생 데빌사마나」 드라마의 출연자들

'키즈21' 에 신작 소프트 공개

지난 9월 13일에서 15일 3일간 나고야 국제 전시장에서 일본 동해테레비 방송 주최로 '키즈21 지구모험전'이 개최되었다. 이 이벤트는 꿈과 모험을 테마로 한 어린이 대상의 행사로 행사기간 중 '키즈21 게임월드'라는 명칭의 부스에서는 각 메이커의 신작 소프트가 대거 공개되었다.

전시된 소프트 중에는 타이토의 「전차로 고!」와 반다이의 「기동전사 Z건담」 등 발매되기 전의 소프트도 다수 포함되어 있었으며 체험 코너에 설치되어 있는 특설 코너에서는 신작 소프트의 게임대회 등 다양한 이벤트가 개최돼 전시장을 찾은 게임광들을 열광시켰다.

소니, 홍콩에 PS 판매 법인 설립

소니(SCE)는 자사의 32비트 비디오 게임기인 '플레이 스테이션'의 홍콩 판매 법인인 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 홍콩(Sony Computer Entertainment Hong Kong)을 지난 9월말경 설립했다고 밝혔다.

한편 소니는 작년 12월부터 홍콩, 싱가포르, 태국 및 말레이지아 등 아시아 각국에서 PS를 시험 판매해왔으며 각국의 판매 결과에 따라 앞으로도 새로운 현지 법인을 설립할 예정인 것으로 알려졌다. 또한 이번에 신설된 소니의 홍콩 PS 판매 법인에는 총 자본금 51만6천달러가 투자된 것으로 알려졌다. 한국은 아직 예정에 없다고 한다.

PS 아날로그 콘트롤러 제2탄 발매

소니(SCE)는 오는 11월 20일부터 2종류의 진동 패턴을 동시에 재현할 수 있는 플레이 스테이션용 아날로그 콘트롤러 '듀얼 쇼크(DUAL SHOCK)'를 발매한다. 이 제품은 올 여름 발매된 PS용 아날로그 콘트롤러의 개량형으로 최대 특징은 서로다른 두 종류의 진동 패턴을 지원하여 격투 게임 등을 플레이할 때 지면을 걷고 있을 때의 진동과 공격을 받았을 때의 진동을 동시에 체감할 수 있게 해 준다는 점이다.

또한 그립을 조금 작게 제작하여 조작성을 높였다. 가격은 3,300엔으로 책정되어 있으며 아직 이 콘트롤러에 대응되는 게임은 정해지지 않은 상태이다.

일본 게임 오브 더 이어 (JAPAN GAME OF THE YEAR) 1997

지난 8월 25일 일본 게임 관련 9개 잡지사 주관으로 '제 2회 일본 게임 오브 더 이어'가 개최되었다. 이번 일본 게임 오브 더 이어는 '96년 4월 1일부터 '97년 3월 31일(1년간) 사이에 발표된 게임을 대상으로 독자들의 앙케이트에 의해 각 부문별로 선정한 우수 게임의 수상식이다. 이번 수상작을 살펴보면 PS 독자들은 거의 대부분 「파이널 판타지Ⅶ」을, SS 독자들은 「사쿠라대전」을 추천하여 각 부문 수상을 두 타이틀이 섭렵하는 결과를 낳았다.

그랑프리 부문

순위	타이틀	대응기종
그랑프리	파이널 판타니Ⅶ	PS
준 그랑프리	사쿠라대전	SS
우수상	슈퍼 마리오64	N64
4위	두근두근 메모리얼 - 포에버 위드 유 -	SS
5위	마리오 카트64	N64
6위	이브 버스트 에러	SS
7위	아크 더 레드Ⅱ	PS
8위	신세기 에반겔리온 2nd	SS
9위	여신이문록 페르소나	PS
10위	나이츠	SS

참신성(フレッシュ) 부문

순위	타이틀	대응기종
1위	파랏파 래퍼	PS
2위	I.Q - 인텔리전트 큐브 -	PS
3위	사쿠라대전	SS
4위	부시도 블레이드	PS
5위	파이널 판타지Ⅶ	PS

비주얼(ビジュアル) 부문

순위	타이틀	대응기종
1위	파이널 판타지Ⅶ	PS
2위	에너미 제로	SS
3위	사쿠라대전	SS
4위	나이츠	SS
5위	크론즈 게이트	PS

사운드(サウンド) 부문

순위	타이틀	대응기종
1위	파이널 판타지Ⅶ	PS
2위	사쿠라대전	SS
3위	파랏파 래퍼	PS
4위	에이미 제로	SS
5위	나이츠	SS

BUSINESS INFOS

크로버, CAMS (오락실 무인관리 시스템)발표

지난 9월5일 크로버정보통신은 CAMS(오락실무인관리시스템)을 발표했다. 국내오락실의 추세가 매장의 대형화, 고급인테리어 채용, 고가의 시뮬레이션게임기 설치, 대규모 어뮤즈먼트센타등장 등 기업형으로 탈바꿈하고 있으나 오락실의 관리면에서는 거의 경험이나 시장의 흐름에 의존하고 있는 실정이다. 이러한 국내환경에서 과학적이고 통계학적인 관리기법을 근간으로 개발된 CAMS는 중.대형오락실의 관리를 손쉽게 해주며, 일일매상 자동집계, 오락기기별 가동율, 매장 이용객현황, 기기고장상황, 기판의 도난방지, 게임의 난이도 조절시기 가이드, 기판의 교체시기 판단등을 할 수 있는 획기적인 무인관리시스템이다. 가격은 50대기준으로 설치비용 및 관리컴퓨터를 포함하여 680만원이다.

■문의: 02-665-9500

게임피아 체인점모집

크로버정보통신에서는 CAMS를 기반으로 게임피아(무인관리오락실체인점)을 모집하고 있다. 오락실은 1조5천억원의 시장으로 고수익을 올릴 수 있는 안정된 사업이며, 무인관리가 가능하므로, 오락실의 운영경험이 없는 초보자들도 손쉽게 오락실을 개설할 수 있으며, 본사에서 매장의 입지선정지원, 매장인테리어 설계지원, 지역특성에 맞는 프로그램선정지원, 본사에서 CAMS에 의한 온라인 사후관리로 유지관리가 쉽고, 인건비가 없는 불황을 이기는 안정된 사업이다. 특히, 무인관리 시스템에의한 투명한 매상 수입으로 소자본 동업투자도 가능한 사업이다.

■문의: 02-665-9500

역곡역에 위치한 게임피아1호점 전경 (032-347-6634)

29" 컴퓨터모니터 발표

금번 9월 25일 크로버는 컴퓨터용 29" SVGA의 고화질 모니터를 발표했다. 수퍼프랫브라운관 채용으로 고화질은 구현한 모니터이며, 멀티싱크기능으로 640x480, 800x600, 1024x768의 해상도를 자동으로 전환되며, 멀티스피커가 내장되어 있고, TV기능을 추가할 수 있으며, 리모콘도 사용이 가능하며, 기존 비디오나 게임기도 연결할 수 있는 시스템이다. 가격은 기존 20"컴퓨터모니터의 가격인 130만원이며, 최근 신종사업으로 부각되고 있는 인터넷카페, 컴퓨터네트워크 게임장, 인터넷 통신대국 기원과 가정용 멀티미디어 노래방등 적용이 가능한 컴퓨터, 비디오겸용 모니터이다.

■문의: 02-664-4757

인터넷바둑시스템 발표

9월25일 크로버는 인터넷 실전바둑시스템을 발표했다. 시스템의 사양은 펜티엄프로세서에 멀티미디어환경, 29"멀티싱크 고화질모니터, 240w의 스테레오음향을 채용하였으며, 기존 오락실에서 사용이 가능한 코인제와 시간제가 가능하고 저가의 인터넷전용선을 이용하므로 유지비가 저렴하다.

대국은 실전으로 전세계를 연결하고 있는 인터넷으로 세계바둑인들과 대화가 가능하며, 자신의 급수에 맞는 상대를 언제든지 고를 수가 있으며, 대형화면에 바둑판의 실제크기로 대국하며, 바둑알은 두는 소리까지나는 실감나는 시스템이다. 가격은 설치비를 포함하여 350만원이다.

■문의: 02-665-4441

불황을 모르는 안정된 사업
고수익, 무인관리, 고장관리, 도난방지,
게임피아 무인관리 오락실체인점모집

게임세계를 선도하는........

크로버정보통신

서울 강서구 발산1동 720-10
대표전화 02-665-9500 팩스 02-665-4442

시오리! 넌 이제 꺼져!

미츠메테 나이트

■ 제작사: 코나미
■ 장 르: 연애 시뮬레이션
■ 현지발매일: 98년 봄 예정
■ 현지발매가: 미정

지난 동경 게임 쇼에서 비디오 출전만 되었던 「미츠메테 나이트」의 동화상이 드디어 공개됐다. 보기에는 연애 시뮬레이션과 전략 시뮬레이션이 융합된 게임처럼 보이는데 어떤 형식으로 진행될까?

명예를 따르자니 사랑이 울고 사랑을 따르자니 내 꿈이 아깝다!

플레이어가 조작하는 주인공은 게임의 무대가 되는 돌팬 왕국에 온 평범한 용병. 이 게임의 목적은 기사가 되는 것을 목적으로 양성소에 다니기 시작하는데 그 곳에서 만난 여학생을 사귀느냐 그렇지 않으면 기사라는 명예를 받느냐를 고민하는 것. 어떤 선택을 하느냐는 플레이어 마음이다.

베일에 싸인 새로운 캐릭터

사진을 보면 이미 소개된 3명 이외에 새로운 캐릭터가 눈에 띈다. 유일하게 데이트 화면이 공개된 캐릭터이기도 하다. 소피아들에 비해 어린 인상을 주는 그녀는 이름이라든지 일체의 사실이 알려지지 않았다. 교복을 보면 같은 학교의 학생같다.

화면만 봐서는 소피아들과 같은 나이라고는 볼 수 없는 소녀

3년간의 갈등과 사랑

게임은 3년간 진행된다. 1년 동안의 평일은 양성소에서 기초 기술을 익히고 휴일에는 아르바이트와 데이트를 할 수 있다. 2년 이상이 되면 아무때나 양성소나 아르바이트를 할 수 있는데 데이트는 여전히 휴일에만 할 수 있다.

플레이어는 휴일에 1주일의 스케줄을 정해 실행하고 각 커맨드에 따라 플레이어 스테이터스를 높이고 경험치를 벌어 레벨 업시키는 시스템이다.

이것이 메인이 되는 화면. 이것이 생활의 중심이 되는 주인공의 방

레즈리

그림 그리는 것을 좋아하는데 데이트 장면에서 미술관에 자주 간다. 말투는 조금 거칠어 보이지만 그다지 나쁜 학생은 아닌 것 같다.

소피아

무대에 서는 것이 꿈인 건강한 소녀. 외모나 말투에서 교양이 있는 것을 느낄 수 있는데 가정 환경에 대해서는 아직 알려지지 않았다. 다른 2명과 마찬가지로 돌팬 고등학교를 다니고 있다.

한나

스포츠를 전반적으로 잘하는 소녀. 숏커트가 잘 어울린다. 3명과 교복이 다른데 학교가 다른 것인지 반이 다른 것인지 모르겠다.

기사가 되는 꿈을 버려서는 안된다

주인공에게는 처음에 견습 검사라는 명칭이 붙지만 레벨 업과 이벤트 클리어에 의해 이름이 변화한다. 레벨을 올리기 위해서는 준비되어 있는 커맨드를 실행해 경험치를 올리면 된다.

플레이어에게는 레벨과 HP밖에 보이지 않고 RPG 감각으로 플레이할 수 있다. 또한 HP는 다방면에 관계한다.

경험치가 일정 이상 모이면 주인공은 레벨 업된다

적의 공격 턴 장면. 공격해 오는 적의 머리가 업되어 표시된다

전투시 화면

사진은 대열 변경시의 장면인데 이외에도 다양한 명령을 내릴 수 있다. 여기에서 대열을 결정하면 줌 인된 화면으로 바뀐다

PS 특보

인기의 환호성, 유저의 고막을 찢도다!

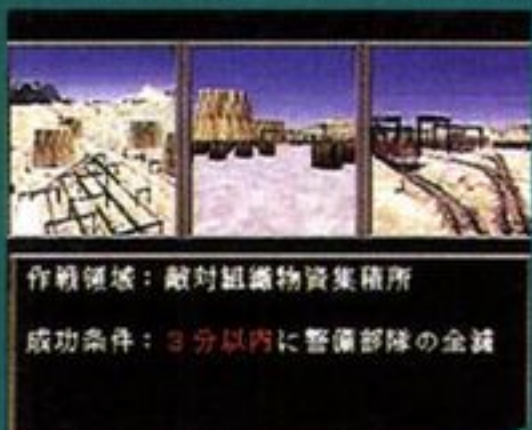
아머드 코어 프로젝트 판타즈마

■ 제작사: 프롬 소프트웨어
■ 장르: 3D 슈팅
■ 현지발매일: 97년 12월 4일
■ 현지발매가: 4800엔

전작이 발매되어 그 열기가 식기도 전에 시리즈 최신작이 벌써 발표됐다. 기본적인 시스템은 변하지 않고 시나리오와 파트 등이 새롭게 추가된 스페셜 디스크이다.
전작에 비해 얼마 만큼의 변화를 가져왔는지 기대해 보자.

강철 전사들이 다시 일어섰다

새롭게 개조된 시스템과 긴장감 넘치는 전투로 큰 호평을 받았던 로보트 액션 게임 「아머드 코어」의 추가 버전 판이라고 할 수 있는 작품이 발표됐다.

타이틀명은 「아머드 코어 프로젝트 판타즈마」인데 새로운 파트가 추가되고 각 미션의 스토리성이 중시되어 연속적으로 이어지며 여러가지 진화를 보일 것으로 예상된다.

새로운 미션 중 하나인 경행대적, 적의 물자 집적소를 기습하라

더욱 뜨거워진 CPU 대전

전작에서는 불가능했던 플레이어 대 컴퓨터 대전이 이번에는 가능하게 된다. 기본적인 화면 구성은 전작에 있었던 랭킹과 같은데 그것을 보기만 하는 것이 아니라 컴퓨터를 상대로 즐길 수 있게 된다.

게임이 시작될 때 플레이어는 50위(최하위)에 랭킹되어 있어 자신보다 위에 있는 랭킹의 적과 대전해서 랭킹을 올린다. 단, 싸우는 상대는 자신보다 하위 랭킹이나 한단계 위의 랭킹에 한한다.

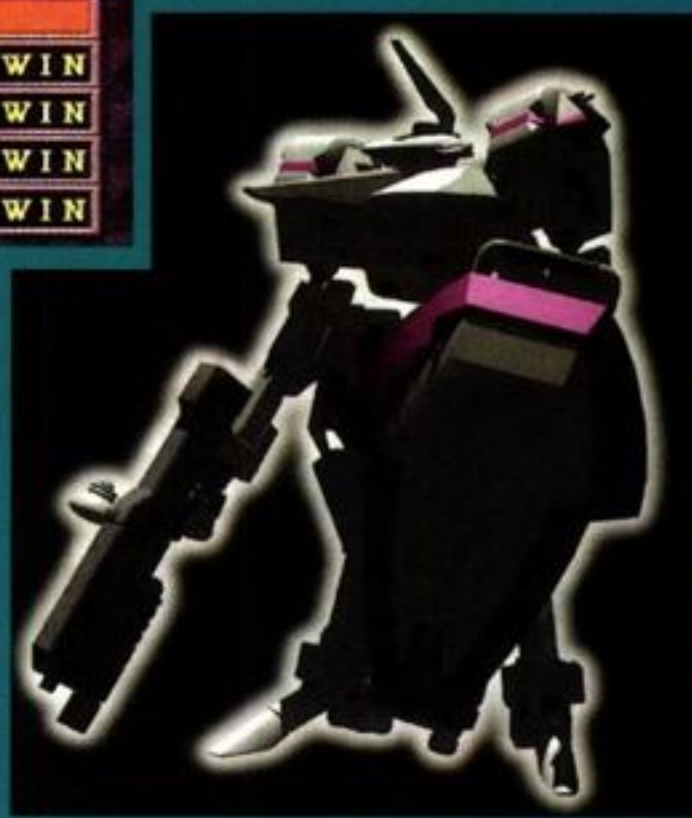
상위 랭킹과의 전투에서 이기면 자신의 랭킹이 한 단계씩 올라갈 뿐만 아니라 대전 상대에게 배상금이나 파트를 받을 수 있다. 잘 활용해면 자신의 로보트를 강력하게 만들 수 있다. 물론 여기에서 잘 만든 로보트는 시나리오 모드 등에서 사용할 수 있다.

대전은 1대 1로 정정당당하게 한다

플레이어의 랭킹은 아직 46위

대인! 플레이도 강해졌다

자신의 마음에 드는 로보트를 개조해서 친구들과 대전하는 것이 「아머드 코어」의 최대 목적이기도 하며 가장 재미있는 부분이다. 이번작에서는 그 즐거움을 유지하면서 보다 박력있는 대전을 할 수 있도록 하는 개량이 더해진다.

최대 변경 사항은 1 화면 대전 시의 화면 레이 아웃이다. 시야가 보다 넓어져 박진감을 더욱 느낄 수 있을

것이다.

또한 대전 스테이지가 1 화면 대전, 통신 대전 각각 5 스테이지씩 추가되어 선택할 수 있는 스테이지가 1 화면 대전이면 10 스테이지, 통신 대전이라면 20이 증가된다. 게다가 통신 대전에서도 스테이지 셀렉트를 할 수 있게 된다.

화면 대전을 플레이할 때의 전작 화면

전작의 계기류가 표시되는 검은 부분이 없어져 화면이 더욱 크게 보인다. 멀리 있는 적도 한눈에 파악할 수 있다

눈 앞에 있는 적을 쓰러뜨려라!

플레이어를 흥분시키는 요소

새로운 무기

WM-SMS324

수직 발사형 미사일. 머리 위로 발사하면 목표를 추격한다. 장애물을 넘어 공격할 수 있다

WG-RFM118

장전 속도가 비교적 빠른 라이플. 기존의 라이플형 병기에 비해 공격력이 높아졌다

WG-XFwPPk

에너지 변환 효율이 양호한 레이저 라이플. 성예네 타입

새로운 적들

쟈베린

전투용 양산형 머신인데 콕피트와 동력부를 방어하기 위해 거대한 방패를 정면에 장비하고 있다. 양팔에 붙어 있는 무장 유니트로 공격

파이어 플라이

꽃과 같은 5장의 날개를 사용해서 하늘을 나는 비행 타입의 머신. 기체 하부에 있는 기총이 메인 무기

사갈마타

코끼리처럼 생긴 육상 전용 머신. 그 큰 기체를 이용해서 여러가지 무기를 장비하고 있는 것이 특징. 움직임은 무거워 보이지만 원거리에서 추격 당하면 힘든 상대이다

헬프 기능이 있다

어려운 로보트 전문 용어를 쉽게 풀어주는 헬프 기능이 있다. 그렇지만 모두 일본어로 되어 있으므로 일본어를 모르는 사람은 있으나 마나한 기능. 화면 상에 "?"가 표시될 때 스타트 버튼을 누르면 해설이 나온다.

마크가 나오면 해설해 준다

그밖의 이모저모

리플레이도 있다

격렬한 대전을 치루고 나서 또 한번 보고 싶을 때에는 대전 중 영상을 리플레이해서 볼 수 있는 인스턴트 리플레이 기능이 있다. 이것을 잘 활용해서 적의 움직임을 연구해 보자.

물론 시점을 다양하게 바꾸면서 볼 수 있다

PS 특보

봄버맨, PS 월드에서 쾅, 쾅, 쾅!

봄버맨 월드

■ 제작사: 허드슨
■ 장르: 액션
■ 현지발매일: 97년내
■ 현지발매가: 미정

FC로 등장한 이래 계속해서 인기를 모으고 있는 봄버맨이 새롭게 PS에 등장한다. 허드슨이라고 하면 뭐니뭐니 해도 봄버맨을 빼놓을 수 없는데 허드슨의 PS 참가 제2탄이 되는 「봄버맨 월드」를 주목해 보자.

PS 봄버맨 타기종과 비교하지 마라!

게임 자체의 시스템은 지금까지의 시리즈를 총 합쳐놓은 듯하고 거기에 PS만의 독특한 요소가 추가된다. 또한 캐릭터는 폴리곤이 아니라 렌더링 CG에 의해 움직이고 있으므로 부드럽고 귀여운 봄버맨을 조작할 수 있게 된다. 그리고 가장 큰 변경점인 PS만의 독특한 시점이 있어 지금까지의 시리즈에서는 볼 수 없었던 장면을 감상할 수 있게 될 것이다.

크리스탈이라면 봉인할 수 있다

각 혹성에 봉인된 4개의 크리스탈. 그 안에는 각각 다른 속성을 갖고 있는 악마가 잠재되어 있다. 그런데 어느 날, 이 크리스탈에 걸려 있던 봉인이 수수께끼의 힘에 의해 풀려 악마들이 파워 업되어 풀려 나가게 된다. 그들은 '다크포스 봄버'라고 이름짓고 우주를 위기에 빠뜨리려 한다.

이러한 사태를 알아챈 봄버맨은 4명의 악마를 쓰러뜨리고 다시 봉인을 하기 위해 다크 포스 봄버와 싸우게 된다.

다크 포스 봄버의 부활에 의해 혹성 안에 흩어져 버린 크리스탈. 과연 몇개의 크리스탈이 숨겨져 있는 것일까?

라이벌 다크 포스 봄버

대지(地)의 악마

아스봄버

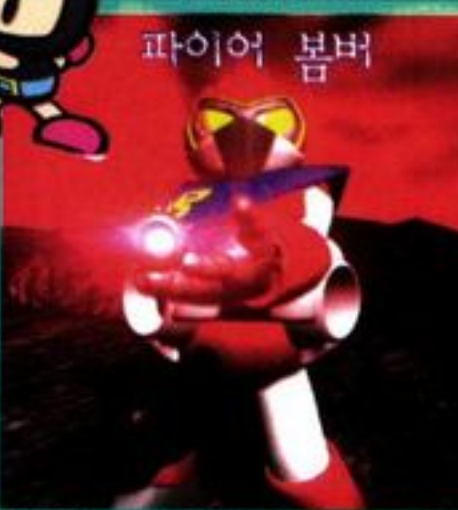
대지의 속성을 갖고 있는 라이벌. 스테이지 1인 모리모리 스타에서 등장한다

바람(風)의 악마

사이클론 봄버

바람의 속성을 갖고 있다. 여자 캐릭터로 스테이지2 시리시리 스타에서 등장

불(火)의 악마

파이어 봄버

화산에서 태어난 불의 악마. 불꽃을 몸에 감싸고 있는 이 라이벌은 화산이 폭발해 용암이 흐르는 아치아치 스타에서 나타난다

물의 악마

아쿠아 봄버

물의 세계가 펼쳐지는 스테이지 4의 부크부크 스타에서의 라이벌. 바닷 속에서 출현

PS만의 새로운 시스템 체크

나무를 쓰러뜨리는 고도의 기술

이번에는 고저 차가 많다. 평지만 되어 있는 것이 아니라 언덕도 있는데 다음 스테이지가 조금 경사져 있고 설상가상으로 가는 길이 굽어져 있다. 이럴 때에는 옆에 있는 나무를 쓰러뜨려 다음 스테이지로 옮겨갈 수 있다.

나무를 쓰러뜨려 다음 필드로 건다. 이것을 활용하면 다른 장애물을 잘 처리할 수도 있다

라이벌을 쓰러뜨려 아머 갈취

각 스테이지 최종 에어리어 직전의 에어리어4에서는 라이벌 캐릭터가 되는 각각의 악마와 직접 대결이 있다. 이 때 라이벌 캐릭터는 여러 가지 승차물을 타고 등장하므로 대결에서 이기면 입수할 수 있다. 여기에서 승차물을 입수하면 보스와의 대결을 쉽게 할 수 있다.

핑크색의 승차물을 타고 등장하는 아스 봄버. 이 대결에서 이기면 최초로 등장하는 승차물을 얻을 수 있다

크리스탈을 모아라

이 게임 시나리오에서는 최종 에어리어에 있는 보스를 쓰러뜨려 그 안에 있는 라이벌 캐릭터를 봉인하는 것이 목적이다. 그 봉인을 하기 위한 크리스탈은 각 에어리어에 흩어져 있다. 각종 캐릭터를 쓰러뜨리면서 각 에어리어에 크리스탈을 모으자. 크리스탈은 적이 갖고 있거나 블럭 안에 숨겨져 있는 경우도 있다.

보스 캐릭터 트렌트 등장

열투 더 킹 오브 파이터즈 '96

드디어 VGB로 등장!

열투 킹오파 '96

■ 제작사: 타카라
■ 장르: 격투 액션
■ 현지발매일: 9월 25일
■ 현지발매가: 무료 다운

지난 8월 8일 발매된 GB용 열투 더 킹 오브 파이터즈 '96(이하 GBKOF96)은 신작 게임에 굶주려 있던 GB 유저들에게 가뭄에 단비의 역할을 하며 폭발적인 인기를 끌었다. 수많은 게임들을 제치고 지난호 컴보이64 톱5에서 1위를 차지하기도 했던 대작 격투 게임이 최근 VGB로 등장해 화제를 모으고 있다. 486 이상의 PC를 지원하므로 누구나 즐길 수 있는 장점을 가지고 있다.

VGB 최강의 격투 게임

지금까지 VGB로 등장했던 격투 게임에는 킹오파95, 아랑전설2, 월드 히어로즈, 스트리트 파이터 등이 있었다. 그러나 이번에 등장한 GBKOF96처럼 화려하고 멋진 액션, 수많은 개성있는 캐릭터가 등장했던 게임은 없었다. 캐릭터마다 가지고 있는 독특한 초필살기도 완벽하게 재현되었고 구르기, 도발 등도 똑같다. GBKOF96은 VGB용 격투 게임중 최대인 16인+1+알파의 캐릭터가 등장하는데 원작에는 등장하지 않았던 미스터 가라데, 카쿠라 등과 KOF'97에 등장하는 폭주 캐릭터들도 포함되어 있기 때문에 또다른 재미를 느낄 수 있다.

기력 게이지가 안보인다

미스터 가라데의 용호난무

캐릭터 선택 화면

VGB의 특징

GBKOF96의 VGB용 등장은 상당히 빠르게 이루어졌다. 지난번 「게임에서 발견! 타마고치」의 VGB용 등장보다는 약간 느렸지만 다른 GB 게임들의 VGB판이 발매 후 2-3달 후에야 등장했던 것에 비하면 빠른 이식에 속한다(그런데 VGB로 등장하는 것을 '이식'이라고 불러도 될지…).

GB용을 완전히 똑같게 이식했으나 아쉽게도 기력 게이지가 삭제되었다. 카트리지에서 롬 파일을 빼내는 도중 삭제된 것으로 보인다. 그러므로 기력이 MAX 상태가 되면 더이상 기를 모을 수 없다는 것으로 자신의 기력 상태를 체크해야 한다. 하지만 공짜가 어디냐! 그런대로 만족할만한 수준이다.

상당한 수준의 오프닝

어떻게 구하나?

나우누리 순수게임 사랑(GO PGF) 자료실에 가면 쉽게 구할 수 있다. 참고로 이곳은 국내에서 VGB용 게임이 가장 많은 곳이므로 다른 게임도 구할 수 있다. 그밖에 천리안 게임챔프(GO CHAMP)나 인포샵 게임챔프 등에서도 구할 수 있다.

조작법

- 방향 버튼 : PC의 방향버튼
- START : L-SHIFT
- SELECT : Z
- 펀치 : L-CTRL
- 킥 : L-ALT

GBKOF96 비기 정리

▶숨겨진 캐릭터 선택법

타카라 로고가 나오는 화면에서 Z버튼을 20번 이상 누른다. 그러면 캐릭터 선택 화면에 게니츠, 미스터 가라데가 추가된다.

이정도의 캐릭터들이…

▶카쿠라, 폭주 캐릭터 고르기

위의 커맨드를 입력한 후 치즈루, 이오리 또는 레오나에 커서를 맞추고 L(왼쪽)-SHIFT 버튼을 누르면 캐릭터 얼굴이 뒤집어진다.

▶초필살기 모드

타카라 로고가 나오는 화면에서 L-ALT+L-CTRL+Z를 누른다. 초필살기를 아무때나 쓸 수 있으며 한 팀에 같은 캐릭터 3명을 고르는 것도 가능해진다.

▶관전모드, 캐릭터 랜덤 선택

게임 모드 선택 화면에서 L-CTRL+L-SHIFT버튼을 누르면 관전모드를, 캐릭터 선택 화면에서 L-CTRL+L-SHIFT를 누르면 랜덤 선택이 된다.

▶슬로우 모드

게임 도중 L-SHIFT 버튼을 눌러 멈추게 한 다음 Z 버튼을 연타

▶이벤트 발생

아케이드판에 없는 이벤트들이 다수 발생한다. 캐릭터 사이의 상성 관계, 배경 스토리 등을 기준으로 만들어 졌는데 예를 들면 료+로버트+미스터 빅의 팀으로 게니츠를 이기면 료+로버트 VS 미스터 빅의 대결을 즐길 수 있으며 테리+앤디+기스의 팀으로 게니츠를 이기면 테리+앤디 VS 기스의 대결을 볼 수 있다. 그밖에도 많은 이벤트들이 존재하므로 직접 찾아 보도록 하자.

ARC 특보

일본 게임지보다 빠른 정보

라이덴 파이터즈2

ARCADE
- 제작사: 세이부 개발
- 장르: 슈팅
- 현지발매일: 97년 11월 예정
- 국내 유통사: 드림 아일랜드

종스크롤 슈팅의 명작 「라이덴 파이터즈」 시리즈의 2탄이 등장한다. 챔프는 라이덴의 국내 독점 유통사 드림 아일랜드를 통해 세이부로부터 직접 자료를 받아 일본보다 2주일 앞서 「라이덴 파이터즈 2」의 정보를 긴급 공개한다.

RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE

스토리

독재 정부군의 패전으로부터 4년이란 세월이 흘러, 신 정부군이 설립한 새로운 국가도 평온을 되찾아 가고 있었다. 그러나 원 정부군의 남은 세력들이 각지에서 전투를 계속하여 독재정부 게릴라로서의 악명을 떨치고 있었다. 각지에서 전투가 계속되던 어느날, 게릴라들은 한사람의 독재자에게 집결되어 군사 국가를 설립, 새로운 전투 병기를 투입하여 신 정부에의 공격을 개시했다. 강력한 군사력으로 점점 세력을 확장해가고 있는 독재 전투국가에 대해, 신 정부군은 이전에 활약했던 전투기 부대를 중심으로 한 특별 대책팀을 결성하여 최신병기와 함께 특수임무를 명했다. 이 작전이 성공하면 신 정부군은 위기를 극복하게 될 것이다. 하지만 특별 대책팀의 희생을 동반해야만 하는 이 작전은 "HELL DIVE"라고 불리게 되는데…

라이덴 파이터즈2만의 특징

- 옵션으로 봄버와 슬레이브(보조기) 장착이 가능하며 각각의 아이템에 의해 보충 가능.
- 배경은 3가지 미션으로 구성되어진 전 8스테이지 +α
- 각 스테이지에는 보스 캐릭터인 거대 캐릭터 등장.
- 플레이어 기는 전부 7종류 중에서 선택 가능.
- 가동 시간 및 플레이어의 기량에 따라 특별 보너스가 있음. (예: 테크니컬 보너스, 시크리트 보너스, 숨겨진 캐릭터 등등)

플레이어 기체의 장비와 파워업 시스템

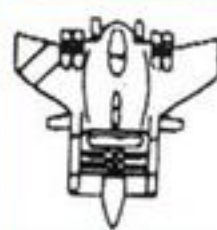
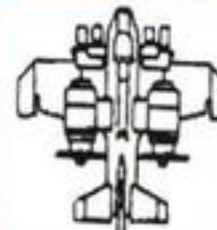
각각의 기체는 1종류의 메인 샷(미사일)과 선택 가능한 2종류의 서브 미사일을 장착하고 있는데 초기 장비는 메인 1종류만이고 서브는 장비할 수 없다. 또한 플레이어 기의 이동 속도는 각 기체에 따라 다르며 아이템에 의한 파워업은 할 수 없다. 아이템에 의한 샷의 파워업은 메인과 서브 양 방향으로 진행되며 동시에 서브 샷의 무기 교환도 최대 4단계로 겸할 수 있다.

플레이어 기의 샷은 세미 오토로 발사되기 때문에 연사장치 등의 특수 입력이 필요없이 연사가 가능하다. 메인 샷은 각 기체에 따라 발사 방식, 연사 속도, 파괴력 등이 다르다.

플레이어 기의 샷은 버튼을 계속 누르고 있으면 파워 샷이 가능하게 되어 강력한 공격을 할 수 있다. 단, 이 공격은 서브 샷의 종류와 단계에 의해 강도나 효과가 다르며 버튼을 계속 눌러 파워 샷 기능을 장착해야만 사용할 수 있다.

DEATH HEADER (데스 헤더)

ERASER (이레이저)

FLING RAY (플라잉 레이)

GRIFFIN (그리핀)

CHASER 2000 (체이서 2000)

BEAST WING (비스트 윙)

AEGIS VI (이지스 4)

슬레이브 장착에 따른 특수 공격

봄버는 버튼을 누르는 것에 따라 폭파 거리 및 효과가 변화되는데 초기 장비는 2개로 아이템에 의해 최대 7개까지 저장이 가능하다. 슬레이브(보조 기체)는 샷 봄버를 눌러 탄을 발사해 아이템의 취득에 의해 최대 2대까지 장착이 가능하다. 또 슬레이브를 2기 장착한 상태에서 아이템을 더 취득하면 파워 샷 등을 발사했을 때 특수 공격이 가능해진다.

※ 사진은 현재 개발 중인 화면임

타임 릴리스에 의해 등장하는 비밀 기체들

플레이어 셀렉트 화면에는 플레이어 기 외에 패널이 표시되는데 그 패널을 선택했을 때 랜덤에 의해 비밀기를 선택할 수 있다. 비밀 기체는 룰렛 외의 특정 명령어 입력에 의해 선택이 가능한데 지정한 가동 시간 이상 플레이했을 경우 비밀기는 평소 선택 가능한 플레이어 기 중 하나로 나타나며 다시 새로운 비밀 기체가 패널에 셋트된다.

이 요령으로 몇단계에 걸쳐 선택 가능한 플레이어 기 및 비밀 기체가 늘어나게 되며 최종적으로 표시된 기체는 10기, 비밀 기체는 4기 이상이 된다.

또한 특정의 비밀 기체로 2인 동시 플레이를 했을 경우 전용 이벤트가 발생한다.

HELL DIVER (헬 다이버)

RAIDEN mk-II (라이덴 마크-2)

혼장 취득 보너스

시스템

적을 파괴하는 것으로 얻는 득점 이외에 훈장, 아이템 취득 미션 클리어, 보너스 캐 릭터 취득 등으로 득점이 가능하다. 훈장 취득 보너스는 여러 종류의 훈장 취득 조건에 의해 얻을 수 있고 보너스값도 변화한다. 미션 클리어 보너스는 훈장의 취득 수, 보스의 파괴율에 의하여 보너스값이 바뀐다.

스테이지 구성

게임은 3개의 미션을 레벨 순으로 진행한다. 미션은 3개의 에리어로 구성되어, 에리어1과 2는 임의 또는 선택으로 진행되며, 에리어3은 미션 보스인 거대 캐릭터를 배치하는 것을 기본으로 한다. (단, 미션은 2 에리어 + α)

미션 3에는 어떤(?)조건을 달성하면 발생하는 보너스 에리어가 있다. 기동 효율을 좋게 하기 위해서 한 스테이지의 스크롤 화면 수는 약 6 ~ 8화면으로 비교적 짧은 편이다.(1스테이지 클리어는 약 2분 소요) 단, 미션 보스가 있는 에리어는 거대한 캐릭터가 등장하기 때문에 적당한 속도로 스크롤되고 있다.

미션-1

각 스테이지의 이미지

에리어 1 아군 전선 기지

전투기 부대는 아군 부대의 통신이 끊어진 북방 전선의 기지를 정찰 중 적군 부대를 확인 후, 신속하게 적을 파괴하고 아군의 구명 작전을 펼친다. 그러나 통신이 끊어진 기지의 상공에 도착해 보니…

에리어 2 늪지대

민간 지역에 적이 침입하여 보급 지원망의 형성을 이루고 있다는 정보를 얻었다. 그래서 아군 전투기 부대는 이 지역의 공작 부대를 제거하지 않으면 안된다. 그러나, 적 부대는 주로 늪지에서도 움직일 수 있는 병기로 구성이 되어 있어 이러한 악조건의 지형에서도 기동성있게 지상 병기로 공격을 해 오고 있었다…

에리어 3 삼림지대

여기저기 번개가 치는 삼림지대. 이곳에는 아군의 작전 사령부를 겨냥하고 있는 대형 열차포가 장비되어 있었다…

라이덴 파이터즈2의 1스테이지까지 개발에 참여한 서원정 실장이 직접 그린 1스테이지 스케치

JUDGE SPEAR (저지 스피어)	RAIDEN mk-II (라이덴 마크2 베타)	BLUE JAVELIN (블루 자베린)

이상의 기체들은 유저들의 흥미 배가를 위해 세이부에서 스케치만을 제공했음.

"고집스런 개발 마인드가 명작 메이커의 기본이죠"

세이부의 명작 슈팅 라이덴 시리즈를 독점 유통하는 드림 아일랜드에 세이부 개발의 유일한 한국인 스탭이었던 서원정 씨가 「라이덴 파이터즈2」의 홍보와 「스탬프 클럽」의 한글화를 위해 합류했다. 챔프는 여성으로서 보기 드물게 일본의 개발사에서 근무한 그녀를 만나보았다.

드림 아일랜드 디자인실 서원정 실장

"일본에서 인간공학이라는 다소 생소한 전공을 마치고 취업을 해야 겠다고 생각했어요. 그래서 취업 구인란을 보다가 우연히 「라이덴」이라는 글씨가 눈에 들어오더군요. 한국에 있을 때부터 「라이덴」이란 게임은 많이 즐겼고 좋아했기 때문에 주저없이 세이부 개발에 입사 지원서를 냈습니다. 처음에는 한국인이라는 핸디캡이 있었지만 세이부 개발은 다른 일본 제작사들과는 달리 외국인이라 해도 능력 위주로 직원을 채용하더라구요."

1991년 국내에서 미대를 졸업하고 일본에 건너간 서 실장은 「라이덴」으로 세이부와 인연을 맺게 되었다고 말한다.

"세이부에서는 주로 배경 디자인을 담당했어요. 그동안 제가 참가했던 작품은 「라이덴 파이터즈」와 「전구」라는 퍼즐 게임, PS용 「라이덴DX」와 마작 게임 등이었어요. 이번에 발매되는 「라이덴 파이터즈2」에는 스테이지1정도까지 참여했어요." 서 씨는 특히 세이부의 장점을 종 스크롤 슈팅에 탄탄한 기술력을 바탕으로 한 화려하지 않으면서 은은한 분위기라고 말한다. 그녀는 또 국내 아케이드 시장에 대해 "세이부 개발은 그다지 많은 작품이나 다양한 장르에 도전하지는 않지만 꾸준히 한 우물을 파는 고집스러움 때문에 아직까지도 유지될 수 있다"고 말하면서 "국내 시장은 대부분의 기업들이 유통에만 신경을 쓰고 있고 마음놓고 개발할 수 있는 토대를 마련하고 있지 않다"며 아케이드계의 문제점을 지적했다.

얼마 전 결혼한 그녀는 아직도 슈퍼패미컴과 플레이 스테이션을 즐기고 있다며 요즘엔 「툼 레이더」의 맹렬 여성 '라라 크로포트'에 푹 빠져 있다고…

TOP GAME RANKING

오랫동안 기대 소프트 순위의 상위에 랭크되어 있던 SS용 「슈퍼 로봇대전F」가 발매되자마자 무서운 폭풍을 일으키며 새턴 랭킹 1위, 인기 소프트의 2위에 랭크됐다. 그러나 이번달에는 코나미의 '실황'의 아성을 무너뜨리지는 못했다. PS는 대작 풍년 속에 「드래곤 볼 파이널바우트」가 힘겹게 1등을 유지하고 있으며 N64에서는 오랫만에 국내에 정식으로 발매된 「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」가 수위를 차지했다.

*이달의 프리랭킹에서는 「버철 온2」 발매 소식에 즈음하여 「버철 온」에 등장했던 메카닉 로봇들의 순위와 격투게임의 바이블 스파 시리즈 베스트 로고를 뽑아보았다.

■ 통계기간: 1997년 9월 11일 ~ 10월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 10월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 [NEW]
PS
코나미
스포츠
97년 8월 28일

2 슈퍼 로봇대전F [NEW]
SS
반프레스토
시뮬레이션 RPG
97년 9월 25일

3 사가 프론티어 [↓-2]
PS
스퀘어
RPG
97년 7월 11일

4 드래곤 볼 파이널바우트 [NEW]
PS
반다이
격투 액션
97년 8월 21일

5 포켓 몬스터 [↑-2]
GB
닌텐도
RPG
96년 2월 27일

6 파이널 판타지 택틱스 [↓-4]
PS/스퀘어/시뮬RPG/97년 6월 20일

7 쿨 보더스2 [NEW]
PS/웹 시스템/스포츠/97년 8월 28일

8 랑그리사Ⅳ [↓-3]
SS/메사이아/시뮬RPG/97년 8월 1일

9 두근두근 메모리얼 드라마시리즈 vol.1 [→]
SS/코나미/97년 7월 10일

10 게임에서 발견! 타마고치 [↓-7]
GB/반다이/시뮬레이션/97년 6월 27일

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트Ⅶ [↑-1]
PS
RPG
에닉스

2 바이오 하자드2 [↑-4]
PS
호러 어드벤쳐
캡콤

3 패러사이트 이브 [↑-5]
PS
어드벤쳐 호러
RPG
스퀘어

4 사쿠라 대전2 [↓-1]
SS
RPG
세가

5 초코보의 이상한 던전 [NEW]
PS
RPG
스퀘어

6 그랜디아 [↓-1]
SS/RPG/게임 아츠

7 테일즈 오브 데스티니 [NEW]
PS/RPG/남코

8 포켓 몬스터2 [↑-1]
GB/RPG/닌텐도

9 스타 오션 -The Second Story- [NEW]
PS/RPG/에닉스

10 철권3 [↓-1]
PS/격투 액션/남코

FREE RANKING

버철온 메카닉 로봇 TOP 5

1 테무진
사용 무기 : 빔 라이플

2 아펌드
사용 무기 : 빔 샷 건

3 라이덴
사용 무기 : 바주카 런처

4 베르그돌
사용 무기 : 그레네이드

5 페이 옌
사용 무기 : 빔 보건

스파 시리즈 베스트 로고 TOP5

1 스트리트 파이터 제로
1995년 6월 발매

2 스트리트 파이터3
1997년 6월 발매

3 슈퍼 스트리트 파이터2X
1994년 3월 발매

4 스트리트 파이터 더 무비
1995년 6월 발매

5 스트리트 파이터2 대쉬 터보
1992년 12월 발매

플레이 스테이션 TOP 5

1 드래곤 볼 파이널바우트 [↑-2]
격투 액션
반다이
97년 8월 21일

2 브레스 오브 파이어3 [NEW]
RPG
캡콤
97년 9월 11일

3 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 (NEW)
스포츠/코나미/97년 8월 28일

4 사가 프론티어 (↓-3)
RPG/스퀘어/97년 7월 11일

5 파이널 판타지 택틱스 (↓-3)
시뮬레이션 RPG/스퀘어/97년 6월 20일

새턴 TOP 5

1 슈퍼 로봇대전F [NEW]
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일

2 바이러스 [→]
어드벤처
허드슨
97년 8월 22일

3 랑그릿사Ⅳ (↓-2)
RPG/메사이야/97년 8월 1일

4 라스트 브롱크스 (→)
격투 액션/세가/97년 8월 1일

5 스트리트 파이터 콜렉션 (NEW)
격투 액션/캡콤/97년 9월 18일

닌텐도 64 TOP 5

1 인터내셔널 슈퍼스타 사커64 [NEW]
스포츠
코나미
97년 9월 20일

2 열투! 킹 오브 파이터즈 '96 [↓-1]
GB
격투 액션
타카라
97년 8월 8일

3 골든 아이 007 (NEW)
슈팅/닌텐도/97년 8월 23일

4 힘내라 고에몽(↓ - 2)
액션/코나미/97년 8월 7일

5 포켓 러브 (NEW)
GB/연애 시뮬레이션/키드/97년 7월 8일

아케이드 TOP 5

1 더 킹 오브 파이터즈 '97 [→]
격투 액션
SNK

2 철권3 [→]
격투 액션
남코

3 더 로스트 월드 (NEW)
슈팅/세가

4 마벨 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터 (NEW)
격투 액션/캡콤

5 버철 스트라이커2 (↓-1)
스포츠/세가

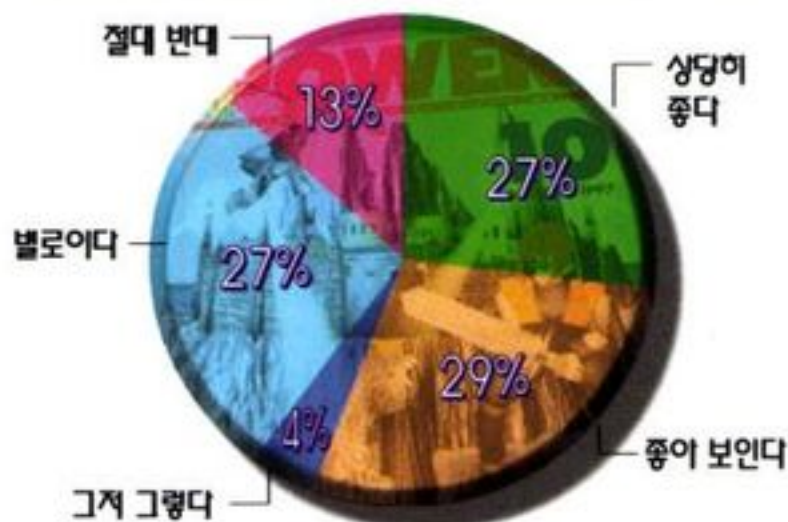
애독자 텔레파시

게임챔프 97년 10월호 애독자 엽서에서는 지난호와 마찬가지로 11월호에 챔프 독자가 원하는 공략과 잡지 규약으로 인한 게임파워의 본지 합병에 대한 독자들의 의견을 들어보았다.

게임챔프 97년 11월호에 독자가 원하는 게임 공략은?

게임	비율
브레스 오브 파이어3	22%
프론트 미션2	19%
파로 워즈	3%
슈퍼 로봇 대전F	32%
실루엣 미라지	2%
인터내셔널 슈퍼스타 사커64	5%
폭 봄버맨	10%
기타	7%

게임파워의 본지 합병에 대한 의견?

의견	비율
상당히 좋다	27%
좋아 보인다	29%
그저 그렇다	4%
별로이다	27%
절대 반대	13%

네오지오 인기 소프트 누계 베스트 10

순위	게임	포인트
1	더 킹 오브 파이터즈 '95	(4,792point)
2	더 킹 오브 파이터즈 '96	(4,016point)
3	사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검	(3,415point)
4	리얼바우트 아랑전설	(3,172point)
5	진 사무라이 스피리츠	(2,100point)
6	사무라이 스피리츠 아마쿠사강림	(1,919point)
7	리얼바우트 아랑전설 스페셜	(1,875point)
8	더 킹 오브 파이터즈 '94	(1,766point)
9	아랑전설 스페셜	(1,314point)
10	아랑전설3	(1,300point)

※ 일본 네오지오 후리크 97년 10월호 통계 참조

탐험대의 핫 이슈 오피니언

1983년 설립된 스퀘어는 그해 닌텐도와 계약을 맺고 비디오 게임에 뛰어들기 시작해 약 14년만에 게임계를 정복했다.
스퀘어는 이제 비디오 게임 소프트에 관한한 사실상 최고의 위치에 서있는 것이 사실이다.
이번에는 이러한 스퀘어의 독주에 대해 이야기해 보기로 한다.

김또깡

또깡은 요즘 팀배틀에 완전히 빠져있다. 혼자 할 수 있는 게임도 이인분과 아가박을 데리고 다니며 동전을 넣고 돌아가며 앉아 배틀에 열중하고 있었다. 그러던 어느날이었다. 철권3 팀배틀을 몇시간동안 하던 세사람은 버파3로 자리를 옮겨 팀배틀을 하기 시작했다.
세사람 모두 버파3는 하수였기 때문에 계속 자리를 비워 앉으며 동전을 줄기차게 넣어댔다.
한편 오락실 주인 아저씨는 오락기 1대를 낑낑 메고 들여놓은 다음에 오락실 문 앞에 종이를 한장 붙였다.
"팀배틀이 가능한 버철 파이터3 최신 버전(tb)있음"
오락실 안의 세사람은 아무것도 모른 채 땀을 뻘뻘 흘리며 버파3 팀배틀을 계속하고 있었다.

아가박

1970년대 일본의 한 고교에 입학한 도쿄 아가박은 단지 한국인이라는 이유로 심한 차별을 당하게 된다. 그러나 도쿄 아가박은 이에 굴하지 않고 이지메(?)를 하려는 일본 학생들을 차례차례 때려 눕히면서 자신의 세력을 확장시켜 나갔다. 그러던 어느날 도쿄 아가박은 한국 학생을 마구 두들겨 패고 있는 김또깡을 발견하고 필살기로 그를 때려 눕혔다. 도쿄 아가박은 "어떻게 같은 나라 사람을 때릴 수 있지? 그러고도 너가 장군의 아들이라고 할 수 있나?"라고 나무랐다. 그러자, 김또깡 "어? 나는 장군의 아들 김또깡이 아니고 겜 챔프의 김또깡인데..."

이인분

게임 중독자의 전화받기!
1단계 : 전화를 하다가도 약간 지겨울 땐땐 오른쪽 버튼 중 하나를 막 누른다.
-게임 중 C버튼 : 대화 캔슬
2단계 : 전화를 끊을 때 버튼 여러개를 한꺼번에 누른 후 끊는다.
-SS는 A, B, C 스타트, PS는 L1, L2, R1, R2, 스타트, 셀렉트 : 리셋
3단계 : 누군가 전화를 쓰고 있을 때 다른 전화의 가운데 버튼을 누르며
"좋다 난입이다!"
4단계 : 전화에 대고 잠깐 기다리라고 말한 후 중간에 있는 버튼을 누른다.
-게임 중 스타트 버튼 : 포즈
5단계 : 전화를 끊고 나서 수화기를 뽑고 줄을 둘둘 감아 둔다.

장소팔

챔프 내에서도 잠보(?)로 유명한 장소팔은 오늘도 여지없이 낮잠을 자고 있었다. 그때 김또깡이 뿌요뿌요 안경(註 : 동경 게임쇼에서 나눠준 안경으로 쓰고 있으면 둥근 불빛이 모두 뿌요뿌요로 보인다)을 몰래 장소팔에게 씌워 놓았다
잠시후 장소팔 : "으악 뿌요뿌요가 나에게 달려온다!"
챔프 사람들 : "너 아직도 집에서 들켰구나?"
김또깡 : (웃으면서) "야 임마 안경벗어!"
장소팔 "예엥?"
그후로 장소팔은 뿌요뿌요만 보면 거부감을 나타내며 도망다녔는데 얼마후 일본에 취재갔다 온 송택정이 소팔이를 부르더니 이렇게 말했다.
송택정 : "수고했다. 뿌요뿌요 전방 한개 먹어라!"

이제 德

때는 마법력 607년, 이제德은 마법사가 되기로 결심하고 산으로 들어간다. 한 산장으로 들어가니 송택정 사부가 기다리고 있었다. 자초지종을 들은 사부는 이제德을 제자로 영입하고 마법사 수업에 들어간다. 첫번째 수업을 위해 사부는 보리밥 아이템을 찾아오라고 시킨다. 열심히 필드를 뒤지며 돌아온 이제德에게 사부는 직접 마법시범을 보여준다. 사부가 주문을 외우자 주위의 동물은 그자리에서 의식을 잃어버렸다. "으와~ 대단하십니다. 사부님!", 사부는 이제德에게 보리밥을 먹게 하고 자세를 잡게 했다. "아랫배에 힘을 주거라!" "옛! 읍~끙~" '뿌웅♬', "사부님 드디어 해냈습니다" 사부가 가르친 마법은 바로 '방귀소환마법'이었던 것이다.

안소니

어느 바쁜 일요일, 만가에 열중하던 안소니는 갑자기 상념에 잠겼다. '역시 이런 것을 많이 해봐야 우리나라가 세계의 중심이 될 거야. 상상력을 극대로 키워주는 것은 역시 멋진 SF가 제일이거든. 그런데 나는 왜 언제나 이것만 하면 눈물이 날까? 이것이 사나이의 가슴에 불을 당기기 때문일까? 아니! 그런 것은 중요한 게 아니야. 중요한 것은 이것이야 말로 자자손손 물려주어야할 인류의 유산이라는 사실이지. 아마 가까운 시간내에 국보 지정도 가능할 걸. 발매일이 국경일로 지정될 지도 모르지. 이 XX 후보의 선거운동에도 도움이 되지 않을까? 이렇게 많은 사람들의 호응을 받을 수 있는 것이 그렇게 흔하겠어! 아 나는 사나이로 태어난 것에 대한 기쁨을 어찌야 알았다!'
대체 뭘 생각하느냐고? 당연히 '슈퍼로봇대전 F'지!

추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 8월 한달간 판매수를 추정해 보았다.

참조: 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도64」, 덕간서점의 「새턴팬」 등

기타 25%
N64 4%
새턴 7%
플레이 스테이션 64%

추정 하드웨어의 판매 점유율

기타 15%
N64 3%
새턴 10%
플레이 스테이션 72%

추정 소프트웨어 판매 점유율

공윤비디오 게임 관련 8월 심의 리스트

제 목	신 청 사	제 작 사	등급	심의 일자
데이토나USA CCE	카마	세가	연가	97.08.26
버철캅2	카마	세가	연불	97.08.26
버철 온	카마	세가	연가	97.08.26
와일드 암즈	카마	소니	연가	97.08.12
월드시리즈 베이스볼 98	카마	세가	연가	97.08.26
임팩트 레이싱	우영	코코넛 저팬	연가	97.08.05
킬러 인스팅트	하이콤	닌텐도	연불	97.08.05
마리오 카트64	쌍용	닌텐도	연가	97.08.05
슈퍼 마리오64	쌍용	닌텐도	연가	97.08.05
스타폭스64	현대전자	닌텐도	연가	97.08.05

스퀘어의 게임 폭풍에 따른 타기종 방안

기존의 틀에서 벗어나야 살 수 있다

김또깡

가정용 게임의 초대형 메이커 스퀘어가 그들에게 있어서 미지의 대륙으로 알려져 있던 아케이드 게임계에 드디어 진출했다.

세가와 남코, 코나미 등 거대 공룡들이 즐비한 아케이드 시장에서 스퀘어는 철권 시리즈로 공생 관계를 유지해 왔던 남코와 손을 잡고 그들의 고성능 하드웨어와 드림 팩토리라는 유명 격투팀을 이용해 그동안 상상할 수 없었던 격투 게임을 개발 중에 있다.

「에어 가이츠」라고 명명된 이 새로운 격투 게임은 일반 격투 게임처럼 링이 존재하지만 상대의 위치에 관계없이 자신의 캐릭터를 360도 자유자재로 움직일 수 있고 스테이지 군데군데 존재하는 장애물을 이용한 고저차 공격 등 기존의 격투 게임의 틀을 완전히 뛰어넘는 것이다.

이번 작품은 스퀘어의 오리지널이라고 말하기는 어렵지만 앞으로 스퀘어가 아케이드계에서 그들의 놀라운 기획력과 창의력을 바탕으로 대작 타이틀을 양산해 낸다면 시장의 판도가 크게 달라질 것임에 틀림없다. 유저의 입장으로 보면 크게 환영할 만한 일이지만 기존의 메이커들은 게임 개발에 대한 사고의 전환이 필요한 시기라고 할 수 있다.

스퀘어가 없어도 새턴은 부활한다!

사실상 스퀘어가 플스 게임 제작을 선언한 후 가장 큰 타격을 입은 것이 바로 새턴이다. 그 여파로 한동안 휘청거렸던 것도 사실이지만 이제는 어느정도 그 타격을 만회하여 정상적인 페이스를 되찾았다. 이번에 발매된 「슈퍼 로봇대전 F」를 비롯해 새턴판의 대작들도 줄지어 나올 기세다. 이대로만 간다면 새턴은 새턴 나름대로의 영역을 구축하게 될 것이라고 생각한다. 「FF Ⅶ」만큼의 대작은 기대할 수 없지만 전체적인 소프트 판매량을 따진다면 이제 플스 소프트 판매량에 비해 생각보다 큰 차이가 나지는 않는다.

다만 이제 많은 제작사들이 새턴과 플스 소프트를 동시에 발매하는 멀티 프래싱 시대로 가고 있는 가운데 유독 스퀘어만이 한 기종만을 고집한다는 것이 우습다. 물론 이것이 어쩌면 스퀘어가 독자의 하드웨어를 발매하려는 계획 하에 이루어 지고 있는 일인지는 모르지만 스퀘어가 또다시 배신을 한다면 많은 유저들로부터 비난을 받을 것은 자명한 일이라고 생각한다.

이인분

SQUARE

스퀘어로 인한 국내타격 크지 않다!

스퀘어는 명실공히 전 세계에서 가장 영향력 있는 게임메이커 중의 하나로 급부상했다. 하지만 스퀘어의 대표작 [파이널 판타지 7]이 PC로 컨버전되어 국내에 발매될 경우 생각만큼의 큰 파급효과는 없을 것으로 보인다. 국내에는 항상 코에이, 블리자드, 웨스트우드 등과 같은 제작사의 제품들이 초대작의 자리를 지켜왔기 때문이다. 그 외의 일본 타이틀은 그저 기본 판매수량을 기록했을 뿐이고 플스나 새턴 등 비디오 게임의 이식작 또한 마찬가지였다. 결국 국내시장에서 스퀘어의 입지를 굳힐 수 없다는 이야기다. 게임계의 거장, 스퀘어를 너무 깎아내린 듯한 느낌이지만 스퀘어가 게임 잘 만드는 훌륭한 회사임에는 틀림없다. 국내에서도 파이널 판타지 흉내를 낸 작품들이 몇몇 보일 정도이니 말이다. 그러나 대부분의 국내 개발사들은 어떤 대책보다는 자신의 타이틀 개발에 전념할 것으로 보인다. 디아블로와 같은 초대작들로 인해 영향을 받은 것은 사실이지만 오히려 그보다 나은 게임을 만들기 위해 노력하는 것이 국내 개발사들이기 때문이다.

이재 德

스퀘어의 독주, PS로서도 반갑지만은 않다!

스퀘어의 소프트 폭격은 특히 PS의 군소 소프트 메이커들에게 심각한 영향을 끼치고 있다. 스퀘어의 압도적인 기술력과 자금력으로 타 업체들을 훨씬 능가하는 뛰어난 소프트들을 만들어 내기 때문에 군소업체들의 소프트가 선택받을 가능성이 점점 줄고 있는 것이다. 이는 일시적으로는 PS의 시장점유율이라는 측면에서 PS에게 좋은 영향을 끼칠지는 모르지만 장기적으로 보았을 때는 결코 바람직한 현상이라 할 수 없다. 한때 서드파티에 대한 의존도가 너무 높아지는 것은 별로 바람직하지 못한데다가 PS의 강점 중 하나인 다양한 서드파티들의 참신한 소프트라는 장점이 사라져 버릴 수도 있기 때문이다. 그렇다고 스퀘어의 제품 출시를 저지할 수는 없는일! 따라서 이 때 필요해 지는 것이 플랫폼 소유자인 소니의 역할이다. 소니가 군소 서드파티에 대한 각종지원을 더욱 강화하고 노력을 배가하지 않는다면 만약 스퀘어가 다른 기종으로 빠져 나갔을 때 PS의 위세는 모래성처럼 무너져 버리고 말것이다.

안소니

아직은 병아리(초코보?)지만··

FF7와 같은 대작을 통해서 플스 게임 시장을 완전히 장악하다시피한 스퀘어는 자신의 영역을 서서히 PC게임으로 돌리고 있다. 우선 스퀘어가 FF5와 FF7을 PC용으로 출시한다는 것은 이미 널리 알려져 있는 사실이다. 이 게임들이 성공을 거둔다면 스퀘어는 자사의 다른 게임들을 PC용으로 컨버전하여 본격적으로 PC시장을 공략할 것이라고 예상된다. 하지만 스퀘어의 이러한 움직임이 단시일내에 PC게임 시장에 큰 영향을 끼치지는 못할 것이다. 일본 내로만 볼 때 TGL, KSS, 푸라 시스템 등과 같이 PC용 게임만을 주로 제작하는 회사들에게 있어서 스퀘어의 PC게임 시장 진출은 큰 위협이 될 것이 분명하다. 하지만 전세계 PC게임 시장을 주도하고 있는 회사들은 주로 미국이나 유럽의 게임 제작사들이다. 따라서 EA, 루카스아츠, 아이도스 등과 같은 대형 PC게임 회사들에게 당분간은 그다지 큰 위협을 주지 못할 것이다.

그러나 세가사의 세가PC처럼 스퀘어가 PC용 게임만을 제작하는 회사(스퀘어PC?)를 설립하여 오리지널 타이틀로 본격적으로 뛰어든다면 머지않아 PC게임 시장의 다크호스로 떠오르리라는 것은 자명한 일이라고 여겨진다.

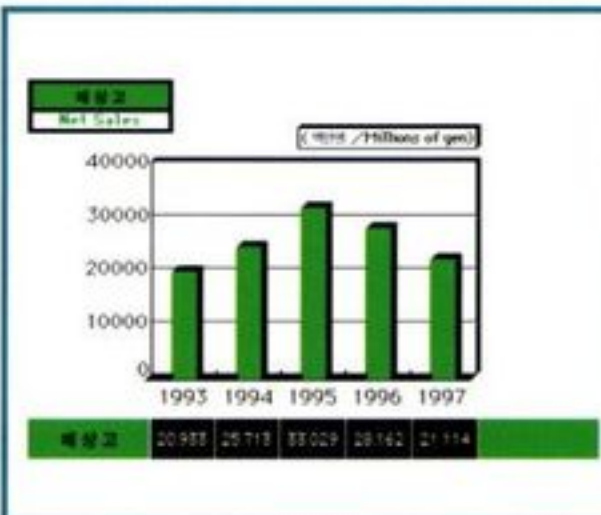
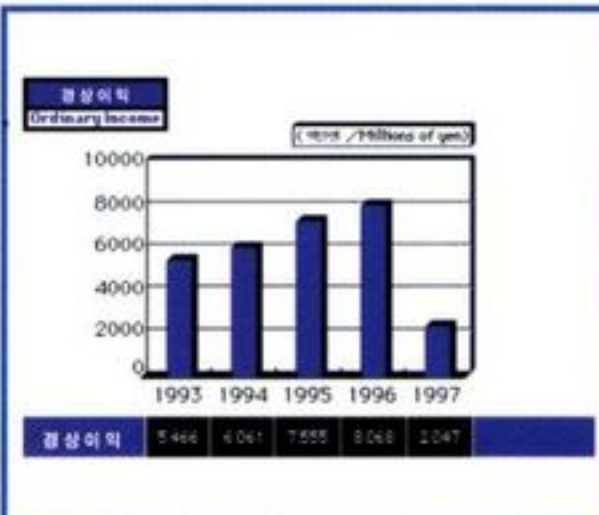
아기박

스퀘어의 모든 것!

경상이익 Ordinary Income (백만엔 /Millions of yen)

	1993	1994	1995	1996	1997
경상이익	5,466	6,061	7,555	8,068	2,047

매상고 Net Sales (백만엔 /Millions of yen)

	1993	1994	1995	1996	1997
매상고	20,988	25,718	33,029	28,162	21,114

이번에는 스퀘어에 관한 기본 자료를 모아 보았다. 이 자료를 통해 현재 스퀘어가 어느정도 규모인지 알아볼 수 있으며 앞으로의 가능성도 점쳐볼 수 있을 것이다.

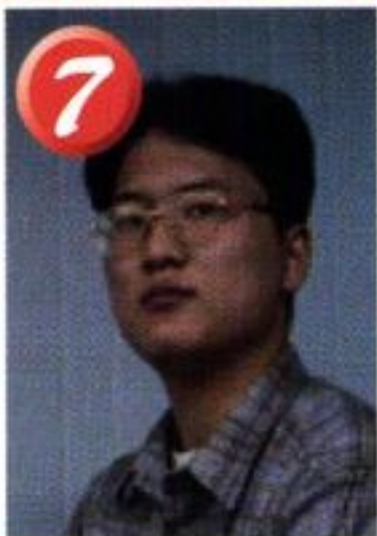
스퀘어의 자회사 정보

회사명	소재지	자본금	분야
주식회사 소리드(ソリッド)	일본 동경	3억엔	가정용 게임 개발
주식회사 데지큐브(デジキューブ)	일본 동경	3억엔	소프트 판매
스퀘어 USA	미국	500만 달러	소프트 연구 개발
스퀘어 소프트	미국	300만 달러	소프트 개발 판매

매니아 오피니언

소프트웨어 리뷰

PS 「그랜 트리스모-체험판」

7

정우열
(VG동 정회원)

소니에서 나오는 그랜 트리스모의 체험판을 플레이 했다. 이 게임은 이전 레이싱게임과는 새로운 면이 몇가지 발견되는 게임으로 먼저 일반적으로는 볼 수 없는 일본 자동차 회사의 자동차들이 출전한다는 점(데모에는 세가랠리에서도 나왔었던 도요다의 세리카도 나온다). 그리고 이전의 남코 게임에서 문제시되었던 것(폴리곤 조각의 접합이 잘 안되어 화면에 하얀줄이 나타나는 것) 들의 해결로 새로운 기술적인 발전이 눈에 보인다. 그러나 이 게임이 아직 다른 레이싱보다 떨어지는 면은 바로 게임성에 있다. 첫번째로 다른 레이싱 게임에서는 일반적으로 잔디속에 들어가면 엄청난 불이익을 받는 것은 기본이다. 그러나 이 게임에서는 그러한 면이 전혀 없으며 도리어 이것을 활용하면 빠른 속도로 코너를 통과하는 것이 가능하다. 두번째는 자신이 자동차를 조종하는 느낌을 받을 수 없다는 것이다. 이점을 보강해서 제품판에 반영한다면 좋을 것이다.

PS	
장 르	레이싱
제작사	소니
발매일	97년 12월 예정

아직 세가나 남코의 레이싱에 비해서 부족한 점이 많이 된다. 아직은 어정쩡한 레이싱이랄까! 주행감은 릿지에 드리프트감은 데이토나. 거기에 속도감도 부족한 감이 있다(특히 드리프트 감은 심각할 정도). 이런 면에서는 차라리 기존의 레이싱 보다 좀더 새로운 것을 추구했으면 한다. 하지만 그래픽은 레이지 레이서는 웃도는 수준이다(상당히 비슷하지만 화면의 줄무늬 같은 현상은 없어졌다). 그외에도 아직은 체험판이라 그런지 여러가지 단점이 눈에 띈다. 부디 제품판에는 여러가지 떨어지는 면을 수정하는 동시에 좀더 게임성을 보강해 발매되었으면 좋겠다.

6

안종수
(나우 미소녀클럽 '도키메키' 소모임 담당)

SS 「스트리트 파이터 콜렉션」

8

이동익
((주)우영시스템 2D 그래픽 디자이너

격투 게임의 원조와 콤보의 효시인 타이틀이 바로 이 게임 안에 모두 들어 있기 때문에 그래픽과 조작성의 변천사를 연구하는 자료로도 이만한 타이틀은 없을 것이다.

특히 오리지널 「스파2」의 고정적인 캐릭터에서 새롭게 추가된 개성있는 캐릭터는 게임의 재미를 더하고 조작면에서도 콤보로 이어질 수 있는 조작계의 혁신적인 시스템은 정말 높이 살만하다.

필살기 위주의 SNK 게임과는 대조적으로 심리전과 연계 콤보의 활용이 이 게임에 있어 승리조건의 열쇠가 될 것이다. 물론 빅타이틀도 아니고 몇 년이 지난 다음에 발매되었다는 점은 이해가 가지 않지만 격투 게임사에서 한 획을 그었던 게임이라는 점에서 소장가치는 충분하다고 생각한다.

SS	
장 르	격투 액션
제작사	캡콤
발매일	발매중

스트리트 파이터 시리즈 3개 작품을 모은 작품으로 옛날의 명작 격투 게임을 즐겨볼 수 있다는 것만으로도 큰 의미가 있다. 격투 게임 붐을 일으킨 스트리트 파이터2 시리즈의 마지막 작품들인 슈퍼 스트리트 파이터2와 슈퍼 스트리트 파이터2X는 나이 많은 유저들에게는 향수를, 옛날에 즐겨보지 못한 유저들에게는 새로운 재미를 안겨준다. 스트리트 파이터 제로2 대쉬는 스트리트 파이터 제로2와 스트리트 파이터 제로2 알파의 중간 격인 게임으로 일부 캐릭터들에게 신기술이 추가되었고 노멀버전 캐릭터들을 선택할 수 있어서 새롭게 즐길 수 있다. 숨겨진 캐릭터의 선택이 간단해졌고 서비스 캐릭터인 캐미가 등장하는 등 캡콤의 유저 서비스가 한층 좋아진 것도 주목할 만하다.

9

정혁진
(한성대학교 정보공학과 3년 재학)

하드웨어 리뷰

SS 「레이싱 콘트롤러」

홍콩이나 대만 등지에서 여러가지 레이싱 콘트롤러가 발매되기는 했지만 세가의 정식 제품은 한가지뿐이다. 95년 4월 1일 발매되었으며 케이블 길이는 2m. 샤프한 스타일에 편리한 조작감으로 매니아들에게는 호평을 받았던 액세서리이다.

현지 발매가 : 5,800엔

(국내 유통가 : 45,000원선)

사실 세턴의 레이싱 콘트롤러는 그다지 추천하고 싶지 않은 주변기기 중 하나이다. 성능이 좋지 않아서 추천하지 않는 것이 아니라 가격대 성능비가 그다지 좋지 않기 때문이다. 물론 조작감에서는 아날로그 패드나 일반 패드 스틱과 비교할 수 없을 정도로 정교한 조작을 가능하게 해 준다. 하지만 문제는 가격으로 상당히 고가인데다가 액셀레이터나 브레이크 기어같은 것이 없기 때문에 오락실용 레이싱 콘트롤러에 비해 리얼리티가 확실히 떨어지는 면이 있다. 하지만 오락실에서 할 수 없는 핸들 각도 조절, 높낮이 조절 등 여러가지 장점도 있다.

그러나 실상 레이싱 콘트롤러의 고정은 상당히 어려운 편이다. 물론 고정을 위해 바닥에 고무판이 존재하지만 급커브를 할 때면 고정용 고무판도 속수무책이니 책상 위와 같이 고정하기 쉬운 곳에 두고 한다면 큰 문제는 없다. 그리고 현재 정식 수입이 되었기는 하지만(국내제조) 애프터 서비스를 받을 곳이 없기 때문에 중고품을 구입 할 때는 꼭 테스트를 해보고 구입하는 것이 좋다.

이한 (나우누리 새턴동 도움지기)

PS 「레이싱 콘트롤러」

플레이 스테이션의 레이싱 콘트롤러는 소니에서 직접 제작한 것은 아직 없는 상태이고 홍콩, 대만 등의 주변기기 메이커에서 만들어진 것들이 대부분이다. 정식으로 소니의 공인을 받은 제품은 아니지만 성능면에서도 세가의 새턴용 정품 핸들에 비해 결코 뒤떨어지지 않는다.

매니어 진단

2,000엔대 새턴 소프트 등장!

지난 8월 25일 게임 매니어라면 흥미로울 사건이 발생했다. 캡콤의 개발본부장인 오카모토(岡本 吉起)씨가 '플러그업'이라는 새로운 회사의 사장으로 취임한 것이다. 물론 오카모토씨가 캡콤으로부터 독립한 것은 아니다 이 신 회사는 캡콤을 필두로 세가와 닌텐도가 출자하여 만든 회사로 그 목적은 하나의 메이커에 얽매이지 않고 유능한 시나리오 작가와 크리에이터를 모아 양질의 소프트를 제작하기 위함이다.

특히 이 신 회사 설립발표회에서는 놀랄만한 뉴스가 하나 발표되었는데 그것은 내년 겨울을 목표로 새턴용 RPG 게임을 발표한다는 것이다. 게다가 이 RPG는 시리즈로 1달에 1장을 기준으로 발매하게 되며 그 내용은 1회가 2~4시간 정도 플레이할 수 있는 수준에서 4화정도가 수록될 예정이다. 그리고 가격은 2,000엔 이하로 책정되어 있다.

소프트를 평가한다는 것은 주관적이기 때문에 말하는 사람마다 틀리기 마련입니다. 챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내리고자 노력했지만 유저 여러분들과 분명 다른 리뷰가 될 수도 있습니다. 하지만 이 지면을 통해 서로 각기 다른 게임관을 교류하는 유익한 코너가 되었으면 하는 바램에서 이 코너를 만들었습니다. 유익한 코너가 되길 바라겠습니다.

N64 「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」

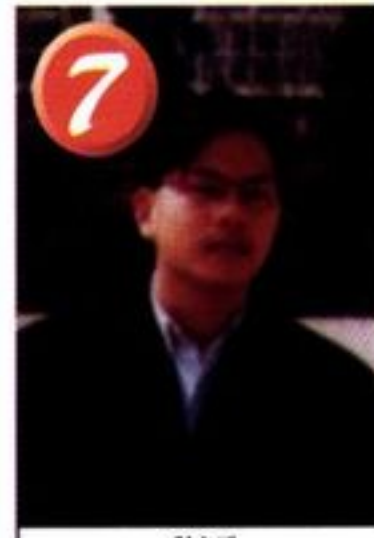
9

J리그 퍼펙트 스트라이커의 버전업 판이라 할 수 있는 이 게임은 지금까지 등장한 어떤 축구 게임보다 뛰어나다. 축구에서 사용되는 다양한 작전들과 테크닉을 그대로 구사할 수 있으며 상당히 몰입도가 높아 몇시간이 순식간에 지나갈 정도이다. 아케이드용 버철 스트라이커가 뛰어난 그래픽에도 불구하고 시스템이 엉성하게 만들어져 있어 실망을 금할 수 없었는데 반해 인터내셔널 슈퍼스타 사커64는 시스템들과 조작감, 밸런스가 뛰어나고 유저를 위한 메뉴 설명도 친절하게 만들어져 있다(게임에 나오는 작전 설명 화면을 보면 누구나 감탄할 것이다). 아날로그 스틱에 적응하지 못하면 좀 힘들 수도 있겠지만 조금만 열중해보면 조작법은 금새 손에 익혀진다. 조이패드를 4개 연결하면 4인용도 가능하므로 온가족이 모여서 즐길 수도 있다.

전완철
(축구게임 매니어)

N64	
장 르	스포츠
제작사	코나미
발매일	97년 9월 20일
국내 유통사	한국 코나미

이 게임은 N64용 최초의 일본 동시 발매 게임으로 상당한 유명세(?)를 치르며 발매되었다. 최근 월드컵 예선이 진행되고 있기 때문에 폭발적인 인기를 누리고 있는데 약간 엉성한 면도 보인다. 가장 불만인 점은 아시아 국가가 한국과 일본밖에 등장하지 않는 점. 한국의 능력을 너무 형편없게 만들어 놓은 점이다(이 게임에 등장하는 최약팀이 바로 한국이다). 밸런스를 맞추기 위해서인지 상대방 뒤에서 공 빼앗기가 너무 쉽다. 드리블 하는 선수 뒤를 따라가서 공을 뺏는다는 설정은 사실과는 너무 뒤떨어진다. 게임인데 어떠냐라고 생각하는 사람도 있겠지만 이 게임의 전작이라 할 수 있는 실황 축구2에서 드리블하는 선수 뒤에서 공을 빼앗는 것이 거의 불가능하게 설정되어 있었다는 것을 생각하면 오히려 퇴보한 것이 아닌가 하는 우려가 생긴다. 하지만 이러한 점을 제외하면 어떤 축구 게임보다도 뛰어나게 만들어져 있다.

7

함승태
(N64 게임 매니어)

ARC 「마블 슈퍼히어로즈 VS 스트리트 파이터」

8

「X맨 VS 스파」가 큰 호응을 얻은데 이어 그의 후속작인 「마블슈퍼히어로즈 VS 스트리트파이터」가 새롭게 등장했다. 캡콤을 대표하는 캐릭터들이 모여서 서로 대전하는 이 게임은 더욱 스피드해지고 화려해졌다.

그 중 눈에 띄는 변경점은 캐릭터와 그래픽의 변화이다. 거의 특정 캐릭터 만을 제외하고 모두 바뀌었고 개성도 뚜렷해서 자신이 좋아하는 타입에 맞추어 플레이 할 수 있다. 또 숨겨진 캐릭터도 많이 있어서 더욱 흥미를 끈다. 그래픽은 전작과 확연히 다름을 느낄 수 있으나 배경을 보면 전작과 흡사함을 느낄 수 있는데 왜 그렇게 만들었는지 정말 궁금하다.(솔직히 나는 전작의 배경 그래픽이 더 좋았다) 또 중펀치와 중킥을 같이 누름으로서 전작에서 볼 수 없었던 '베리어블 콤비네이션' 등 몇가지의 새로운 시스템이 추가되기도 해서 흥미를 더해준다. 그리고 EASY모드가 추가되어 초보자도 안심하고 게임을 즐길 수 있다.

박현우
(캡콤 골수 매니어)

ARC	
장 르	격투 액션
제작사	캡콤
발매일	발매중

캡콤의 합성게임 제 2탄인 「마블슈퍼히어로즈 VS 스트리트파이터」. 전작인 「X맨VS 스트리트파이터」가 별로 재미없어서 이번작은 별로 기대하지 않았다. 그러나 '베리어블 어시스트' 등 여러가지 새로운 시스템과 새로운 캐릭터, 또 숨겨진 캐릭터 등등 전작과는 다른 참신함으로 재미를 더했다.

그러나 전작과 비교해 큰 차이점으로 '하이퍼 콤보'의 약화를 들 수 있는데 전작에서는 '베리어블 콤비네이션'을 히트시키면 반이 넘는 데미지량을 주었지만 이번작에서는 반도 못미치는 데미지량에 한숨이 나오기도 한다.

캐릭터별 특성으로 고우키의 약화를 들 수 있는데 '순옥살'의 경우 게이지 3개를 소비하는 기술인 반면 파워, 스피드 등 모든 면에서 떨어지기 때문에 게이지 낭비만 될 뿐이다.

7

조승범
(성산중 3년 / 스파 시리즈 경력 5년)

게임을 하다보면 여러가지 액세서리를 살까말까 고민하게 되는 경우가 있다. 특히 값이 비싼 것일수록 더욱 그런 생각이 들게 마련인데 바로 그 중 하나가 '레이싱 콘트롤러'이다. 사실 레이싱 게임광이 아니면 쉽게 '레이싱 콘트롤러'를 살 수 없다. 비록 짧은 글이지만 아래 리뷰가 약간의 도움이 되었으면 좋겠다.

PS용 레이싱 컨트롤러는 릿지 레이서, 레이지 레이서 등 PS용 명작 레이싱의 인기와 함께 등장한 콘트롤러이다. 일단 디자인은 상당히 괜찮은 편이다. 반원 모양의 핸들, 다양한 버튼들, 액셀레이터 장착 등 아케이드용에 최대한 동일하게 만들려고 한 제작사의 성의가 돋보인다. 단점이라면 레이싱 컨트롤러의 고정 장치가 약간 부족하다는 점이다. 핸들에 있는 접착 고무는 너무 약해서 조금만 힘을 줘도 떨어지고 액셀레이터에는 고정 장치조차 없기 때문에 흥분해서 힘껏 밟는다면 멀찌감치 나가고 만다. 핸들의 감각은 상당히 세밀한 편이기 때문에 상당히 조심스러운 운전이 필요하다. 게다가 PS의 레이싱 게임은 SS용 레이싱 게임들에 비해 핸들링이 상당히 잘되는 편이기 때문에 더욱 주의해야 한다. 액셀을 사용하는 것이 불편한 유저들을 위해 핸들에 있는 여러가지 버튼들을 액셀, 브레이크 등으로 활용할 수 있게 만들어 놓은 점 등 유저들을 위한 배려도 괜찮은 편이다. 가격은 보통 조이패드보다 상당히 비싼 편이므로 잘 생각해서 구입하도록 하자.

홍성균(PS 레이싱게임 매니어)

ARC 「레이싱 핸들」

최근 다양한 종류의 레이싱 게임이 등장하면서 동체에 부착되어 있는 레이싱 핸들 또한 각양각색의 형태와 기능들을 하고 있다. 레이싱 게임은 다른 장르에 비해 제작이 상당히 편하다는 점 때문에 ARC용 핸들은 오래 전부터 오락실에 등장했는데 요즘들어서는 상당히 다양화되고 있다.

최초에 등장한 레이싱 핸들은 운전자의 범퍼가 등에 부착되어 있는 무겁고 조잡한 것들 뿐이었다. 그러나 레이싱 게임이 다수 발매되면서 그 내용도 상당히 흥미로워졌지만 게임 동체의 디자인은 물론 핸들의 형태와 기능들이 파워 업되었다. 최근에 등장한 핸들은 고도의 바이브레이션 기능이 추가되어 바닥의 미세한 진동까지 핸들에 전해져 더욱 현실감 나는 레이싱을 펼치게 한다.

레이싱의 유형에 따라 핸들을 비교해 보면 크루징 시리즈처럼 주어진 코스를 돌아야하는 일주형 스타일은 급커브 등이 적기 때문에 핸들의 조작감이 약간 무거운 편이며 일정 시간 안에 정해진 코스를 주파해야하는 서키트형 레이싱의 핸들은 부드러운 조작과 함께 밸런스가 잘 맞는 편이다.

마지막으로 트랙이나 실제 도로가 아닌 사막 등을 통과해야하는 랠리형 레이싱 핸들은 지면의 상황에 따라 핸들이 받는 저항이 크기 때문에 상당히 안정된 밸런스를 보이고 있으며 완만한 지형에서도 핸들의 움동성이 적다. 레이싱 게임의 유형별로 차이가 있는 핸들의 특성을 잘 파악해 자신에게 적합한 레이싱 게임을 찾아보는 것도 즐거운 일일 것이다.

김우진(ARC 레이싱 매니어)

"게임 그래픽은 사물에 생명 불어넣는 영적 예술이다"

산업이 발전하기 위해서는 기초과학이 육성되어야 한다고 말한다. 마찬가지로 게임이 발전하기 위해서는 게임을 제작하기 위한 툴(Tool)의 개발이 선행되어야 한다. 'N-World'는 「파이널 판타지Ⅶ」과 「슈퍼 마리오64」 등 대작 게임에 자주 사용되는 그래픽 툴로 일본과 미국에서는 꽤 알려진 편이다. 세계적으로 유명한 니치멘 그래픽스에 한국인 프로그래머가 존재한다는 사실은 우리에게 한번 더 충격을 주었다. 챔프에서는 'N-World'의 제작사인 니치멘 그래픽스에 근무하는 한국인 프로그래머 김 워태씨를 만나 이야기를 나눠 보았다.

사고의 전환이 필요

저는 중학교 2학년때 컴퓨터를 처음 접한 이후 컴퓨터라는 괴물에게 나의 혼을 빼앗겨 버렸습니다. 어린 나이에 돈은 충분치 않고 그래도 너무나 갖고 싶어서 회로도를 사가지고 만들어 보기도 하고 프로그램을 짜보기도 하는 등 어린나이의 저에게는 그런대로 더없이 좋은 장난감이 되어 왔습니다. 그 후로 컴퓨터 게임은 자연히 저의 분신처럼 따라 다니게 되었습니다. 하지만 대학교에 다닐 때만 하더라도 게임은 오락에 불과하다는 대수롭지 않은 생각을 가지고 있었습니다. 그러던 중 내 모든 생각을 바꾸게 된 사건이 발생하였습니다. 그것은 내가 처음 버철 파이터를 접하게 된 후였습니다. 버철 파이터로 2D에서는 느껴보지 못한 전율을 느끼게 되어 내가 마치 컴퓨터 안에 빠져 있는 듯한 착각을 느끼게 된 것입니다.

그 후 내가 직접 게임 제작에 뛰어들게 된 것은 대학교를 졸업하고 이한종(지금 스퀘어에 근무중)씨를 만나게 된 후였습니다. 그 전부터 막연한 친구 사이였으나 본격적으로 같이 일을 시작하게 되면서 서로의 꿈을 키워가게 된 것입니다.

저의 희망은 앞으로 게임 회사를 설립해 게임을 개발하는 것이지만 게임에 대해 알면 알수록 더욱 배워야 할 점들이 많다고 느껴집니다. 그래서 우선은 게임 제작에 꼭 필요한 툴(Tool) 개발을 배워야 하겠다고 생각했습니다. 그런 결심 아래 지금 현재 내가 근무하고 있는 니치멘 그래픽스(Nichimen Graphics)에 입사하여 게임 툴(Tool) 개발에 뛰어들게 된 것입니다.

니치멘 그래픽스(Nichimen Graphics)의 'N-World'라는 3D 프로그램은 한국에서는 아직 잘 알려지지 않았지만 일본이나 미국에서는 대형 게임 개발툴로 많이 쓰이고 있습니다. 이 'N-World'가 사용된 대표적인 게임으로는 「파이널 판타지Ⅶ」이나 「슈퍼 마리오64」 등의 게임에서 캐릭터 모델링이나 애니메이션 등에 사용되었습니다.

일본 게임 박해는 있을 수 없는 일

니치멘 그래픽스의 역사는 약 15년 전으로 거슬러 올라가 심볼릭(Symbolics)이라는 회사로부터 시작합니다. 3D 그래픽 툴(Tool)의 원조 회사로 독자들에게는 「트론(Tron)」이라는 영화로 더 잘 알려져 있을 것입니다. 더 자세한 내용을 원하시는 분은 니치멘 홈페이지에 접속해 보시면 더욱 자세한 정보를 얻으실 수 있을 것입니다.

여기서 꼭 한가지 짚고 넘어가고 싶은 점이 있습니다. 'N-World'가 다른 툴(Tool)과 다른 점은 프로그램이 리스프(Lisp)란 언어로 짜여져 있다는 점입니다. 리스프(Lisp)를 본격적으로 접해 본 사람은 알겠지만 3D Tool 개발 환경으로는 가장 적합하다고 생각합니다. 다른 회사에 10분의 1도 안되는 개발 팀으로 이만한 소프트웨어를 내놓을 수 있는 이유도 리스프(Lisp) 자체가 개발 환경으로 더없이 좋기 때문입니다. 혹시 독자들 중에 리스프(Lisp)와 3D 그래픽에 관심있는 분들이 계시다면 게임챔프를 통해 저에게 꼭 연락주시기 바랍니다. 지금 혼자 개인적으로 시작하고 있는 프로젝트도 리스프(Lisp)와 C/C++로 짜여진 격투 게임입니다. 아직은 잘 모르겠으나 기회가 된다면 한국에 있는 독자들과 같이 제작할 수 있었으면 합니다.

이 자리를 빌어서 이한종 씨에게 감사를 표시하고 중학교 시절 나를 헌신적으로 많이 도와준 조경호씨(지금은 연락이 끊겼지만 꼭 다시 만나게 되길 바랍니다)도 역시 감사를 드립니다.

짧은 시간이지만 컴퓨터 게임 업계에 있으면서 느낀 것은 이루 말할 수 없이 많습니다. 저는 게임이 앞으로 단순한 오락에서 종합 예술의 수준까지 올라갈 수 있는 충분한 가능성을 가지고 있다고 생각합니다. 3년전의 게임과 비교해 보면 앞으로 충분히 내 평생을 투자해도 아깝지 않을 만큼 기대가 큽니다.

마지막으로 저는 진정으로 한국 게임이 2000년대에는 세계를 장악할 수 있기 바랍니다. 하지만 여러가지 규제로 인해 일본 게임이 한국에서 제대로 대접을 받지 못하고 있다고 들었습니다. 위에서 언급했듯이 게임이 단순한 오락에서 종합 영상예술로 발전하고 있는 현실을 감안할 때 더이상의 규제와 탄압(?)은 한국을 계속 게임 후진국으로 머물게 할 것입니다. 이제는 한국에서도 게임을 하나의 차세대형 산업으로 인정하고 게임을 제작할 수 있는 자유로운 환경조성과 적극적인 투자가 함께 이루어지길 바랍니다.

성명: 김 워태 (Chris Kim), 나이: 28
학력: 카네기 멜론대 컴퓨터학 (Carnegie Mellon University, Computer Science) 졸업

'N-World'로 제작한 3D 스크린 샷

CD에서 발견! 게임챔프 수록내용

게임챔프 97년 11월호 특별부록인 「CD에서 발견! 게임챔프」의 자세한 실행법은 CD 케이스 안에 잘 설명되어 있습니다. 이번 CD에 수록된 내용들은 아직 발매되지 않은 각 기종 최고의 기대 소프트 동영상을 위주로 수록되어 있습니다.

챔프 특보 　동영상

패왕전설64
ARC / 격투액션 / SNK
지난겨울 발매 이후, 계속 화제로 떠 오른 패왕전설64. 사무라이 스피리츠가 3D가 된다면 과연 어떤 모습일까? 이번 작에서는 게임이 3D화되었을 뿐만 아니라 알려지지 않은 2명의 캐릭터도 등장한다.

그랜디아
SS / RPG / 게임 아츠
게임아츠가 만드는 초대작RPG. 현재 「버철 파이터3」와 함께 새턴 기대순위 1위의 자리를 놓고 경합을 벌이는 최고의 기대작이다. 얼마 전 공개된 체험판을 플레이해 본 유저라면 그 흥미도를 이미 실감했을 것이다.

에어로 게이지
N64 / 레이싱 / 아스키
입체 루프와 터널 속 등, 지상과 공중을 넘나드는 기분을 느낄 수 있는 레이싱 게임. 개발이 상당히 진척되어 있어 이번 게임쇼에 출전되어 플레이를 할 수 있을 정도. 2인용 대전도 가능하다.

프론트 미션 얼터너티브
PS / S · RPG / 스퀘어
2030년대의 아프리카를 무대로, 보행병기 WAW가 논스톱으로 전투를 펼치는 시뮬레이션 RPG. 항상 리얼타임으로 진행되는 배틀 시스템과 다채로운 필드, 가슴에 와 닿는 테크노 사운드의 흥분 속으로….

동경 게임쇼 97 　동영상

테일즈 오브 데스티니
PS / RPG / 남코
슈퍼패미콤으로 호평을 받았던 롤플레잉 게임 「테일즈 오브 판타지아」의 속편이 PS로 이식된 작품이다. 캐릭터 디자인은 인기 일러스터 마타무츠미씨가 맡았으며 전작과 다른 세계관을 가지고 있다.

R?MJ
PS · SS / 어드벤처 / 반다이
1990년 여름, 어느 종합병원에서 일어난 대폭발, 이 폭발로 병원에 갇혀 버린 5명의 젊은이에게 보이지 않는 위험이 다가온다. 하이 퀄리티의 영상과 오감을 자극하는 새로운 시스템으로 즐기는 호러 어드벤처 게임.

스타오션 -두번째 이야기-
PS / RPG / 에닉스
「스타오션」의 2번째 이야기. 프리 랜더링된 아름다운 그래픽 속을 돌아다닐 수 있는 롤플레잉 대작. 풀 모션 액티브 배틀이라는 3차원 시스템이 2.0으로 버전업 되었으며 VRSS시스템 등 전작의 시스템이 훨씬 강화되었다.

아스트로노카
PS / 시뮬레이션 / 에닉스
우주 농장에서 농작물을 육성하고 이를 방해하는 자를 퇴치하는 게임. 농작물 콩쿠르에 나갈 수도 있고 영업을 방해하는(?) 바브라는 생물을 쫓아내기도 하는 등 애니메이션 적인 요소가 많이 가미된 에닉스의 새로운 게임.

에그 오브 스틸
PS / 액션 / 에닉스
그저 보는 것만으로 재미있는 액션게임. '리듬&휴즈' 사가 그래픽을 맡아 그래픽과 중간 동영상이 상당히 볼만하다. 플레이어는 주인공 찰리와 함께 제철 공장으로 초대받아 적과의 한판 승부를 벌이게 된다.

버스트 어 무브
PS / 댄스 게임 / 에닉스
'댄스'라는 독특한 설정을 가진 게임. 3D 폴리곤으로 제작된 댄서들의 모션캡쳐 장면이 볼만하다. 또한 리듬에 맞춰 그 음을 유지하며 각각의 키를 누르며 진행되는 배틀 시스템이 이 게임의 묘미라고 할 수 있다.

기동전사 Z건담
PS / 3D슈팅 / 반다이
인기 애니메이션 「기동전사 Z 건담」이 PS의 액션게임으로 등장했다. MF-2와 Z를 조종하여 모빌슈츠와 싸우는 것으로 디지탈 채색된 애니메이션과 CG로 합성된 동영상은 간담의 팬이라면 반드시 보아야….

마도물어
SS / RPG / 컴파일
메가드라이브, 게임기어, PC 등으로 대인기였던 「마도물어」가 드디어 새턴으로 이식됐다. 아루루, 루루, 세조가 서로 파티가 되어 모험을 펼친다. 낯익은 캐릭터가 총출연하여 펼치는 롤플레잉 게임.

로보 피트2
PS / 격투액션 / 알트론
로보트의 팔과 동체 등과 같은 부분을 조합시켜, 로보트끼리 대전시키는 게임. 로보트의 파트는 전투를 계속할 때마다 파워업 된다. 새로이 더해진 스토리 모로 감동의 엔딩을 맛볼 수 있다.

챔프 라인업 　동영상

타이틀	기종	장르	제작사
드라큘라3D	N64	액션	코나미
메탈기어 솔리드	PS	액션 어드벤처	코나미
영웅지원	PS	RPG	마이크로 캐빈
화성 이야기	PS	RPG	아스키
건담 퍼펙트 1년 전쟁	PS	시뮬레이션	반다이
문	PS	RPG	아스키
건 뷰렛	PS	슈팅	남코
실루엣 미라지	SS	액션	트레저

PC 게임 데모 　실행 가능 데모

드로이얀
PC / RPG / KRG소프트
PC에서는 초특급 대작으로 꼽히는 「디아블로」를 닮은 게임이다. 8등신 캐릭터에서부터 분위기 등, 모든 면이 비슷하지만 전투 시스템 등에서 드로이얀만의 독특한 재미를 느낄 수 있다. 통신의 데모를 통해서도 구할 수 있지만 여기에 실린 것은 100MB가 넘는 동영상과 중간 비주얼이 있는 오리지널 버전의 데모이다.

차세대 흥미기획

게임의 양념이 '변칙 플레이' 발견하기

게임을 할 때 보통 플레이에서 고의로 규제적인 제한을 추가해 긴장감을 높이거나 정상적인 플레이에서는 하지 않는 행동을 취하고 나서 그 결과를 즐기는 등의 약간 변칙적인 게임 플레이를 통틀어 '변칙 플레이'라고 칭한다. 이런 '변칙 플레이'에는 게임 레벨에 여러가지 제한을 추가해 클리어할 수 있는 레벨의 한계에 도전하는 '도전형'과 장비와 아이템 등에 제한을 두어 플레이하는 '절약형(?)' 등 여러가지가 있다. 이런 '변칙 플레이'는 정상적인 게임과는 다른 긴장감과 흥분을 제공하기도 하지만 높은 난이도나 심각한 제약 등으로 인해 일반 유저 보다는 고급 매니어들만이 즐길 수 있는 플레이 방법이라고 할 수 있다

「드래곤 퀘스트」 시리즈의 '변칙플레이'

「드래곤 퀘스트」의 '변칙 플레이' 중에는 우선 '혼자 하는 여행'을 들 수 있다. 다른 동료들은 모두 '루이다의 주막(ルイーダの酒場)'이나 '관(棺桶)' 속에 넣어 버리고 혼자서 고독한 여행을 떠나는 것이다. 이런 변칙 플레이 중에는 '용자(勇者)'로 여행을 즐기는 것이 일반적이지만 서브 캐릭터의 '혼자 하는 여행'이나 Ⅲ에 등장하는 '현자(賢者)'나 '승려(僧侶)' 또는 현자로부터 전직한 '놀이꾼(遊び人)' 등의 혼자하는 여행 등도 권장할 만하다.

혼자만의 여행으로 전투의 긴장감은 더욱 높아지게 되고 동료가 있을 때에는 별로 걱정하지 않던 '잠자기(眠り)'나 '마비(痲痺)' 등의 공격이 마치 초필살기와 같은 스릴을 느낄 수 있게 해 준다. 말할 필요도 없이 보스전의 난이도는 더욱 높아지게 되고 보통 플레이에서는 기억도 나지 않던 중보스들이 강적으로 등장하게 된다. 그래도 공수의 밸런스가 잘 갖추어진 용자(勇者)는 비교적 플레이하기 쉬우나 한쪽의 능력만을 가진 서브 캐릭터들은 그 긴장감이 더하기 마련이다. 따라서 보통 플레이에서는 사용하지 않던 기술이나 마법 등 사용할 수 있는 모든 기술과 작전을 총동원하게 된다.

하지만 뭐니뭐니 해도 악명높은 '놀이꾼(遊び人)'의 '혼자서 여행'은 이러한 노력이나 '총동원 작전' 등은 통용되지 않는다. 플레이어의 명령을 무시하고 자기 마음대로 행동하거나 대마왕을 상대로 "야! 네녀석이 가장 약해 보이는 구나(やあ-, おまえがいちばん弱っちそうだ)" 등의 도발을 일삼기 때문에 플레이어가 할 수 있는 일이라면 행운을 바라는 기도뿐이다. 이런 변칙 플레이의 공략에서 가장 유용한 수단은 '종(種)'이나 '나무의 열매(木の實)'를 사용하여 스테터스를 대폭 강화시키는 것이다. 특히 HP를 올리는 '생명의 나무 열매(命の木の實)' 등을 대량으로 사용할 수 있기 때문에 보통 플레이로는 불가능한 수준까지 올릴 수 있게 된다. 그러나 반대로 보통 플레이에서 얻을 수 있는 일부 요긴한 아이템 중 얻을 수 없는 아이템이 생기기도 한다. 이러한 아이템은 「드래곤 퀘스트Ⅵ」부터 등장하는 상인 커맨드인 '굴파기(穴掘り)'를 반복하여 얻을 수밖에 없다. 물론 대량으로 필요한 아이템을 이런 방법으로 구할 필요는 없다. 바로 어떤 아이템만 가지고 있으면 이런 구차한 방법을 사용하지 않아도 되는 것이다. 이 편리한 아이템이 바로 '필살(必殺)CC'이다. 사실 '필살CC'는 일반 아이템이 아니라 커맨드를 등록할 수 있는 '콘트롤러(필살 커맨드 콘트롤러)'이다. 이 콘트롤러는 등록된 커맨드를 자동으로 반복해 주기 때문에 이 콘트롤러에 전투 커맨드나 '굴파기(穴掘り)' 커맨드를 입력해 두면 '자동 전투'나 '자동 굴파기'를 실행할 수 있다. 물론 어느정도 시간이 걸리기는 하지만 커맨드를 걸어두면 '종'이나 '아이템'이 늘어나는 것을 눈으로 확인할 수 있다. 이렇게 편리한 '필살(必殺)CC'지만 안타까운 점은 현재 제조중지로 인해 쉽게 구입할 수 없다는 것이다.

「파이널 판타지」 시리즈의 '변칙 플레이'

우선 「파이널 판타지Ⅵ」를 플레이하다 보면 반드시 필요한 것 중 진귀한 아이템 수집이 있다. 파이널 판타지 매니어들에게도 「파이널 판타지Ⅵ」의 진귀한 아이템 수집은 시리즈 사상 가장 심각했던 것으로 기억에 남아 있을 것이다. 특히 「파이널 판타지Ⅵ」는 어떤 아이템을 가지게 될 지를 미리 알고 적을 쓰러뜨린 후 그 아이템을 취하는 형태의 시스템을 가지고 있다. 전투에서는 여러종류의 몬스터와 만나지만 사실 목표로 한 아이템을 가지고 있는 몬스터는 한가지뿐이다. 이 목적한 몬스터를 만나기 위해서는 그외 수많은 몬스터와 불필요한 전투를 벌여야 한다. 수집가들은 이런 비효율적인 면을 개선하고자 여러가지 방안을 제시했다. 우선 그 중 하나로서 '아람(アラーム)'을 사용하는 방법이 있다. '아람(アラーム)'은 적을 불러내는 아이템으로 「파이널 판타지Ⅵ」에서는 '아람(アラーム)'으로 불러낼 수 있는 적이 장소마다 결정되어 있기 때문에 특정 장소에서 '아람(アラーム)'을 사용해 몬스터를 불러내 그 몬스터를 쓰러뜨리면 원하는 아이템을 얻을 수 있다. 게다가 다행스럽게도 '아람(アラーム)'은 훔칠 수 있는 아이템으로 대량으로 모아둘 수 있다. 그러나 이 방법도 어느 정도 운에 좌우되고 불러내는 시간이 로스타임으로 적용되기 때문에 효율이 높은 편은 아니다. 여기서

생각해 볼 수 있는 것이 한번 쓰러 뜨린 몬스터를 다시 소생시켜 또한 번 쓰러 뜨리는 것이다. 쓰러 뜨린 몬스터의 그래픽이 화면에서 사라져 버리기 전에 소생 마법인 '아레이즈(アレイズ)'를 걸면 쓰러 뜨린 몬스터가 다시 살아나기 때문에 이를 이용하면 되는 것이다. 결국 이것을 반복하면 쓰러 뜨리고 소생시키고 다시 쓰러 뜨리고 소생시켜 몬스터를 불러내는 시간을 절약할 수 있게 된다. 수십회 정도 반복하고 전투를 끝낸 후 아이템을 살펴보자. 아마도 운이 좋다면 원하는 아이템을 얻을 수 있을 것이다. 「파이널 판타지Ⅴ」에서도 이러한 즐거움을 찾을 수 있다. 「파이널 판타지Ⅴ」에서는 이러한 진귀 아이템 역시 훔칠 수 있기 때문이다. 목적한 몬스터와 싸우기 위해서 그외 불필요한 몬스터와의 전투를 벌이지 않아도 된다. 「파이널 판타지Ⅴ」에서는 시공마법인 '리턴(リターン)'을 이용할 수 있다. '리턴(リターン)'을 이용해 목표로 한 아이템을 얻을 수 있는 것이다. '리턴(リターン)'은 전투를 처음으로 되돌리는 마법으로 전투 중에는 몇번이라도 사용할 수 있다. 목표로 했던 아이템이 아닌 다른 아이템을 훔치게 되었다면 언제든 '리턴(リターン)'으로 시간을 되돌려 다시 훔치는 방법을 반복하면 결국 비교적 확률이 낮은 진귀한 아이템도 얻을 수 있게 되는 것이다.

「파이널 판타지Ⅲ」에서는 가장 강력한 방법으로 진귀한 아이템을 구할 수 있다. 이것은 바로 버그를 이용한 방법이다. 「파이널 판타지Ⅲ」의 진귀 아이템인 '오니온굿즈(オニオングッズ)'는 입수 확률이 최저인 진귀 아이템이다. '오니온소드(オニオンソード)'와 '오니온실드(オニオンシールド)', '오니온아머(オニオンアーマー)', '오니온헤름(オニオンヘルム)', '오니온레트(オニオンレット)' 등 다섯가지의 오니온 상품을 모두 장비시키면 카엘 상태에서도 문제가 되지 않는 흉악한 강력함을 가지게 되는 우수한 물건이다. 하지만 이런 진귀한 아이템을 가진 몬스터는 좀처럼 만나기 쉽지 않다. 이런 진귀한 아이템도 '아이템 레벨 업'의 비법을 사용하면 간단하게 입수할 수 있게 된다. 중요한 점은 버그 기술을 사용해 아이템을 변화시킬 수는 있지만 이 기술을 사용하면 게임 밸런스가 붕괴된다는 점이다. 역시 버그는 버그이기 때문이다.

문구를 많이 발견할 수있었다. 하지만 인간의 심리라는것이 이상해서 이러한 것을 한번쯤 해보고 싶은 마음이 누구나 있었을 것이다. 따라서 당시 이러한 커맨드로 인한 진귀한 현상도 여러가지 발견되곤 했다. 그 중 한 예로 원래 만화가 원작인 어드벤처 게임「메종일각(めぞん一刻)」의 패스워드에 '아(あ)'를 17번 이상 치면 후반부터 스타트할 수 있었다. 하지만 앞에서 간단히 이야기한 것처럼 모든 것이 순조롭지만은 않았다. 「아웃라이브」라는 RPG에서 '아(あ)'를 여러번 치면 색다른 BGM으로 게임을 플레이할 수도 있고 어택 레벨을 최강으로 해서 스타트하는 것 등은 좋았지만 후반에 들어와서 디펜스가 향상되지 않는 경험을 한 유저도 있을 것이다. 디펜스 레벨은 상대의 공격을 받아야만 조금씩 올라가게 되는데 최강의 상태이기 때문에 상대의 공격을 모두 회피해 버리기 때문이다. 결국 초반에는 약간의 도움이 될지 모르지만 후반이 되어서는 게임 자체의 재미를 떨어뜨리기도 했다

패스워드 시대의 '변칙 플레이'

게임 중의 데이터를 패스워드 형식으로 기억시키는 테크닉을 개발한 것도 「드래곤퀘스트Ⅱ」가 최초였다. 그 이후 소프트자체에 세이브 기능을 가지고 있지 않은 시대의 게임 보존 방법은 '세이브' 화면에 나타나는 '패스워드'를 메모해 두는 것이었다. 이 '패스워드'를 기억해 두지 않으면 다음에 플레이할 때 세이브 한 곳에서 다시 플레이할 수 없기 때문이다. 하지만 불행 중 다행으로 생각치 않은 행운을 얻을 수도 있었는데 게임이 데이터를 문자로 바꿔 저장시키는 '패스워드' 방식이기 때문에 '패스워드'만 잘 입력하면 최강의 장비품을 모두 가지고 있는 캐릭터도 등장시킬 수 있는 것이다. 따라서 그 시대에는 '패스워드'관련 설명문에 "아아아아아…(ああああああああ…) 등의 형식으로 등록하지 마십시오"나 "이상한 패스워드를 입력할 때 발생하는 현상에 대해서 책임지지 않습니다." 등의

슈팅 게임의 '변칙 플레이'

"으악! 안돼."

마지막 남은 플레이어의 기체가 폭발한다. 그리고 잠시 후… 플레이어의 기체수가 99개가 되어 버린다. 이러한 경험을 해본 유저들은 꽤 많을 것이다. 특히 예전 슈팅 게임이나 「미스터 도」 등의 액션 게임에는 이러한 비법(?)이 많이 존재했다. 이것은 프로그램 상 숫자가 0보다 작아지는 순간 거꾸로 높은 수의 숫자와 대치되는 경우(FFⅥ의 아이템 증식기도 이에 속한다)로 남은 기체의 수에서도 이러한 관계를 이용한 비법이 많이 등장했던 것이다. 또한 메이커에 따라서는 이러한 유저들을 위한 서비스의 일환으로 소프트 중에 비법과 숨겨진 커맨드를 삽입해 두는 경우도 있었다.

이런 게임의 비법 중에는 코나미의 '상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A'가 가장 유명하며 일부 유저들에게는 '코나미 커맨드'라고 불릴 정도이다. 이 비법은 코나미의 슈팅 게임인 「그라디우스」 시리즈와 「파로디우스」 시리즈에서 유용하게 사용되었다.

코나미 커맨드의 적용표

타이틀	방법	효과
그라디우스Ⅲ(SFC)	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A	자폭한다
극상 파로디우스(SFC)	옵션 화면에서 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A	레벨 8이 생긴다
	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A	자폭한다
극상 파로디우스(PS)	게임화면에서 포즈를걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, X, O	장비를 가득 채운다
극상 파로디우스(SS)	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A	장비를 가득 채운다
	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, L, R	파워 다운
트윈비 야호(SS)	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A	장비를 가득 채운다
	게임화면에서 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, A, B	자폭한다

차세대 특집

야부키를 당황하게 한 소양강의 지지리

KOF 만화

유키 선발 오디션장 해프닝

여러분!
안녕하세요.
유키예요

'97 유키 성우 오디션

야쿠르트

KOF '97에서는 나의 목소리를 여러분에게 들려 드리게 됐어요. 그 최종 오디션은 97년 6월 15일 동경 야쿠르트 홀에서 개최되었습니다. 약간 늦은 감은 있지만 또깡과 지지리 때문에 일어났던 해프닝을 취재, 보도합니다.

오늘의 리포터를 소개하겠습니다.

바로 KOF '97의
신캐릭터의 야부키
신고입니다.
오늘은 확실하게

사진 기자 김또깡은
왜 안보이지?

음-

나 여기
있지롱

옷!
어느새...

오늘은 유키
목소리의 주인공을
선발하는 날이야,
알고 있어?

당돌하지!
난 KOF '94
때부터 유키
팬이었는데.

이번 대회에는 총 1,534명이
응모해서 최종적으로 18명이
남았지만 오늘 그 중에서
2명이 개인 사정으로 불참하게
되었습니다.

후닥

히-

휘청

이제 그 16명을
소개합니....꾸!

비켜, 이 짜샤!
안보이잖아!

난 그녀들과
함께 있고
싶어잉! 꾸!

빡

행사 당일의 게스트들

'97 신 아테나 역의
크리스 슈키나 씨!

'97 신 캐릭터 블루마리
역의 이코마 하루미 씨!

야가미 이오리 역의
야스이 쿠니히코 씨!

그리고 쿠사나기 쿄 역의
노나카 마사히로 씨!

알 림

지난 게임챔프 10월호에 공지된 바 있는 KOF '97만화 시나리오 공모전에 응모해 주신 독자 여러분께 감사드립니다. 킹오파의 인기를 반영하듯 이번에도 많은 작품들과 재치있는 스토리의 만화들이 챔프 사무실에 폭주했습니다. 그러나 기존의 분량(A4 6페이지)을 초과한 작품이나 스토리 위주로 써 주신 분들이 의외로 많았습니다. 그래서 이번 11월호에는 저희 편집진이 기획한 만화를 샘플로 보여드리고 다음호부터 독자 응모작을 게재하겠습니다. 그래서 자동적으로 마감은 97년 10월 23일로 연기되었습니다. 아직 응모를 망설이는 많은 독자들은 다시 도전해 주십시오. 원고 작성 방식은 지난호에 공지했던 그대로입니다.

*지금까지 도착한 응모작과 새로 보내주시는 작품 중에서 엄격한 심사를 거쳐 당첨자를 발표하겠습니다.

◆현재까지의 응모작 중 후보작은 아래와 같습니다.

노인창(부산시 해운대구 좌동), 한희철(수원시 장안구 화서 2동), 김도형(진주시 상봉동동), 김미혜(성남시 수정구 복정동), 김상기(거제시 장목면), 김지민(제주시 1도 2동), 황정연(안양시 안양 8동) 외 13명

공개 오디션이라 일반 관객들도 많지만 역시 여자 아이들이 엄청 많구나.
이번 심사에는 관객 여러분도 심사위원으로 참석하실 수 있습니다.
푸악
이런 바보! 아직까지도 정신을 못차리다니!
심사 내용은 이 3가지 입니다.
① 1분간의 자기 소개
② 게스트와 대사 맞추기 (쿄, 이오리, 블루마리와 한사람 씩)
③ 2분간의 프리 연기
이것을 모두 심사한 후에 대회장의 관객들과 심사위원의 평가로 결정하게 됩니다.
게스트와의 대사 맞추기가 가장 중요했고, 프리 연기는 각자의 개성이 넘쳐 흘러 매우 재미있었다.
노래부르기도 있고, 책 낭송에 DJ흉내, 유키의 상상 연기 등등...
심사 도중에 게스트들의 노래나 토크쇼가 분위기를 띄우는데 난 뭘하지? 그래 '소양강 처녀'나 부르자.
갑자기 나타난 지지리
해~ 저문 소양강에~
잰뭐야
아직도 노래 부르는 지지리
슈왓! 드디어 그랑프리 발표닷!
우선 준우승은 엔트리 넘버 6번 이로우 마이 씨 엔트리 넘버 18번 아야세 나츠키 두분입니다.
와 - 이게 어디야. 상품이 네오CD-Z래. 근데 이거 용산에서 받아 줄까?
자! 드디어 대망의 그랑프리.... 유키 목소리의 주인공은 엔트리 넘버 12번 코지마 토모코 씨입니다.
싸인해 줘~ 잉
진심으로 감사드리며... 정말 기쁩니다.
이로써 아주 상큼한 신인 성우가 탄생되었습니다. 이것으로 유키 선발 대회 리포트를 마치겠습니다.

안소니

총평

이번달 PS유저들은 공습경보에 시달려야 했다. 캡콤의 역작 「브레스 오브 파이어3」를 시작으로 코나미의 코믹스타일 본격 전략시뮬레이션인 「파로워즈」, 바이오 해저드의 어레인지 판에다가 2의 체험판까지 덧붙인 「바이오하자드 디렉터즈 컷」, PC엔진판의 리메이크이지만 새로운 애니메이션이과 시스템으로 성인지향의 RPG라는 독특한 게임성을 보여준 「린다큐브」. 거기에 마지막 일격을 가한 시뮬레이션RPG의 초대작 「프론트 미션2」. 아마 모든 PS유저들의 저금통장은 바닥을 기고 있지 않을지… 나무아미타불 관세음보살!!! 하지만 많다고만 좋아할 것이 아니라 실증내지 말고 클리어해 나가는 자세가 요구되는 시기이다.

PS비하인드 스토리

휴대용 PS 개발 중?

지난호 PS 비하인드 스토리에는 일본 게임잡지에 실렸던 'PS2'에 대한 가상 기사를 소개했다. 물론 가상이지만 이것이 전혀 근거없는 이야기는 아닌 듯하다.

최근 일본의 게임관련 한 소식통에 의하면 소니가 PS의 새로운 버전을 개발 중이며 이것이 지난호 소개된 바와 같이 음악 CD 플레이어와 같은 형태를 띄게 될 것이라고 밝혔다.

한편 모니터에 관해서는 현재와 같이 TV 모니터에 연결하는 방식과 컬러 액정 모니터를 이용하는 방법 등 여러가지 형태가 거론되고 있지만 제작비용의 문제로 TV 모니터에 연결하는 방식이 채택될 가능성이 가장 높다고 한다.

꺼지지 않는 즐거움 불사조 「FFⅦ」

FFⅦ의 열기가 미국을 강타!

FF시리즈 사상 최고의 히트를 기록한 FFⅦ. 그 FFⅦ의 영문판이 소니 오브 아메리카(SCEA)을 통해서 이전에 발표되었던 출시 시기에서 5일이 앞당겨진 9월 2일 미국 전역에 일제히 발매되었다. FFⅦ 영문판은 발매 첫 주만에 무려 330,000개가 판매되어 약 1천6백5십만 달러의 매상고를 올리는 기염을 토했는데 이러한 기록은 같은 기간에 N64용 「스타폭스64」가 세웠던 판매 기록을 돌파한 것 뿐만 아니라 같은 기간에 미 헐리우드 영화가 세운 흥행기록마저 뛰어넘을 정도로 엄청난 것이었다. 실제로 FFⅦ 영문판의 판매가 개시된 날 미국 캘리포니아주 쿠퍼티노의 한 소프트웨어 매장에서는 이른 아침부터 수많은 게이머들이 FFⅦ을 사기 위해서 줄을 서서 몇 시간동안 기다릴 정도로 그 인기는 폭발적이었다. 또한 블록 버스트와 같은 미국의 비디오 대여점 순위에서도 현재 N64용 「007 골든 아이」의 뒤를 이어 대여 순위 2위를 마크하고 있다(그런데 여기서 의문시되는 것은 FFVII같이 엄청난 시간을 필요로 하는 롤플레잉 게임을 1~2일 정도 빌려서 과연 얼마나 플레이할 수 있을까하는 것이다. 참고로 말하면 미국은 우리나라나 일본과는 달리 비디오 대여점에서 손쉽게 게임을 대여할 수 있다. 게임기도 대여 가능)

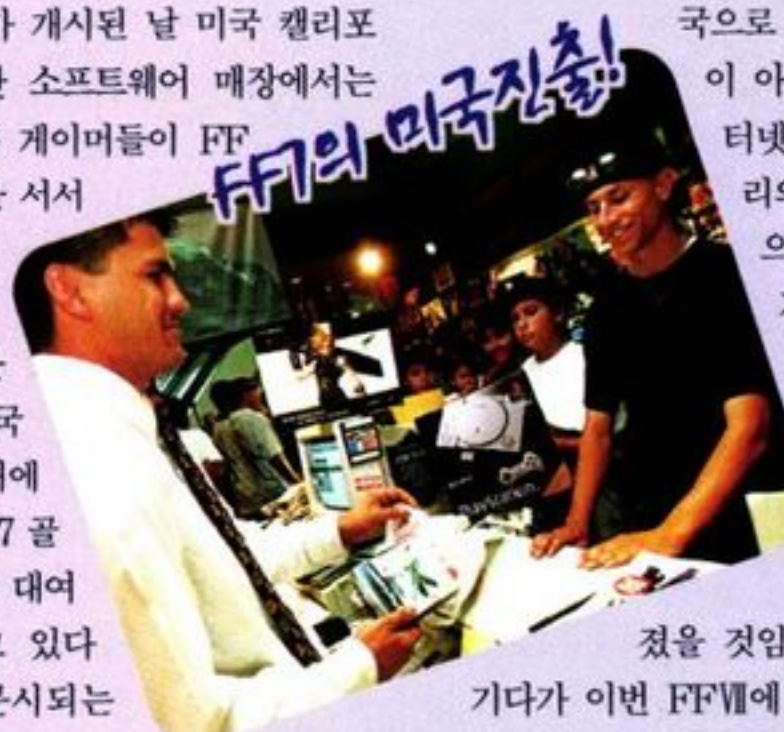
FF7의 미국진출!

이곳이 미국이냐 일본이야

명작은 국경을 넘어

이 일은 일본식 RPG도 미국에서 충분히 통할 수 있다는 것을 보여준 일대 사건이라고 할 수 있다. 사실 지금까지 일본식 RPG가 미국에서 발매되거나 PC로 컨버전되어 나온 것 중 대단한 히트를 이루어낸 작품은 손에 꼽을 정도로 적었고 그나마 성공을 거둔 것이 FF시리즈라고 할 수 있는데 사실 이번 FFⅦ은 미국에선 Ⅳ라고 불리는 것이 옳았다. 미국에서는 FFⅣ를 Ⅰ이라고 해서 내놓은 뒤 지금까지 3편이 등장했으니까. 하지만 FFⅦ이란 이름을 그대로 사용한 것은 작품의 화제성을 일본에서 미국으로 그대로 옮기기 위한 수단이 아니었을까 한다. 요즘은 인터넷이 보편화되어 있어서 거리의 차이는 그다지 큰 장벽으로 생각되지 않는 추세. 거기다가 게임을 하는 사람은 거의가 PC를 조작할 수 있다는 사실을 감안할 때 인터넷에서 계속 화제가 되었던 이 작품에 대한 기대가 높아졌을 것임은 말할 나위도 없다. 거기다가 이번 FFⅦ에 들인 스퀘어의 노력은 정말 가상한 것이었다. 일본게임 초유의 체험판 100만개라는 초강수 홍보 전략. 이는 일본게임식 RPG에 대한 막연한 거부감을 가지고 있는 유저들을 공략하려는 작전이었다. 게다가 이 게임이 요즘 미국시장에서 인기있는 높은 수준의 CG를 활용하고 있다는 것도 인기의 큰 요인으로 생각된다. 그리고 전작에 여러 이벤트를 추가하고 시스템을 개선함으로서 게임의 완성도를 높인 것도 히트의 요인에 들어갈 것이다.

일본적 정서의 문제

일본에서 예상했던 것. FFⅦ이 일본만이 아닌 세계에서도 인정받는 RPG가 될 것이라는 예상은 거의 확인되었다. 그런데 FFⅦ의 영문판은 출시되기 전에 약간의 우여곡절이 있었는데 그것은 바로 미국 내에서의 발매를 맡게 된 SCEA가 FFⅦ의 검열

을 검토하고 있다는 것이었다. 그 이유는 오리지날 FFⅦ에서 클라우드가 여장을 하는 이벤트나 벌꿀관 클럽에서의 이벤트, 성관계를 간접적으로 묘사한 것 등이 일본에서는 별 무리없이 받아들여질 수 있었지만 미국의 경우는 그런관계 법이 엄격해서 게임 소프트웨어 등급을 심의하는 ESRB(Entertainment Software Rating Board)의 심의를 받을 경우 FFⅦ은 '10대 초반(Teen)' 등급을 받게 될 가능성이 컸기 때문이다. 이러한 등급 판정을 받게 될 경우 13세 미만의 어린이들은 게임을 구입할 수 없게 되므로 그만큼 판매량이 격감되는 것은 충분히 예상할 수 있는 일이었다. 그래서 SCEA는 전체적인 스토리에는 변화를 주지 않는 선에서 이 이벤트들을 수정하여 '모든 연령(Kids To Adults)'의 등급을 받을 것인가에 대한 검토를 하였다. 하지만 원 제작사인 스퀘어의 반발과 이를 실천에 옮겼을 때 발생할 수 있는 유저들의 엄청난 항의 등을 고려하여 SCEA는 이 이벤트들을 삭제하지 않기로 결정했다. 그리하여 FFⅦ 영문판은 예상대로 13세 미만의 어린이들은 플레이할 수 없는 게임이 되고 말았다.

벌꿀관 이벤트는 문화의 차이를 보여준다

영문판을 바라보는 우리의 견해

일본어보다는 영어를 사용할줄 아는 사람이 많은 우리나라의 현실상 영문판의 발매는 많은 한국 유저의 관심의 대상이다. 지금까지 말을 모르면서 플레이하던 사람들이 말을 이해할 수 있는 이 작품을 원하는 것은 당연지사. 그런데 이 게임을 한국에 들여오는 데는 상당한 문제가 걸려있다. 이유는 미국과 거의 동일. 바로 일본어 간판과 약간의 이벤트이다. 때문에 지금 심의를 신청하고 있는 카마 엔터테인먼트에서도 성사에 상당히 회의적인 시각을 보여주고 있다. 사실 FFⅦ은 일본에서 제작되었다는 것 일뿐 거의 일본적 색채는 찾아볼 수 없는데도 불구하고 이런 식의 경직된 태도를 보여주는 것은 좀 문제가 아닐지. 요즘 스퀘어의 게임을 보면 일본을 대상으로 하고 있다기 보다는 세계를 대상으로 하고 있다는 느낌을 강하게 받는다. 올겨울의 기대작인 「패러사이트 이브」의 경우 미국이 타겟이 아닌가하고 착각할 정도. 게다가 이번 FFⅦ의 성공으로 뛰어난 그래픽과 게임성을 가진 스퀘어의 게임들이 세계의 게임 시장에 우뚝서는 것도 그다지 힘든 일처럼 느껴지지 않는다. 이렇게 세계의 게임시장이 점점 통합되어 가고 있는 이때에 일본어 자막 문제에만 매달리고 있는 우리나라 심의 기관들의 분발이 요구되는 시점이다.

또 다시 시작되는 소니의 새로운 도전

새로운 게임장르의 개척에는 타의 추종을 불허하는 SCE에서 또다시 새로운 게임 시리즈가 등장한다. 그 이름하여 「플레이 스테이션 코믹」. 이 소프트는 버튼을 누름에 따라 만화의 페이지를 넘기는 식으로 스토리가 진행되는 방식. 사실 이런 장르는 전에도 있기는 했지만 이번에는 PS의 다채로운 기능을 살려서 단순한 만화가 아닌 사진, 동화, CG, 효과음들이 적절하게 배합됨으로서 지금까지의 디지탈 코믹과는 한단계 다른 인터랙티브성을 보여주고 있다. 플레이 스테이션으로만 맛볼 수 있는 독특한 만화 세상이라고나 할까. 거기에 주목받을 첫 작은 바로 독특한 SF작품으로 유명한 테라자와 부이치의 히트작 「우주해적 코브라」이다. 기자는 15년 이상 전부터 그의 열렬한 팬이었는데 그는 세계에서도 통하는 일본의 몇 안되는 만화작가 중 한사람으로 일본풍과 미래세계를 적절하게 혼합시킨 자신만의 SF를 추구하는 것으로 유명하다. 게다가 일본 최초로 만화제작에 MAC을 도입한 사람으로 CG애니메이션 제작에는 일본에서 첫손가락으로 꼽힌다고 해도 과언이 아니다. 그의 요즘 작품은 풀CG로 제작되고 있기 때문에 이런 장르에 있어서는 최적의 선택이라 할 수 있을 정도. 이러한 작가 기용은 SCE의 탁월한 식견을 보여주는 것이라고 할 수 있는데 새로운 게임개발에 소니가 들이는 노력이 어느 정도인지를 짐작케 한다. 발매는 12월 예정이라고 하는데 많은 팬들을 확보하고 있는 코브라의 새로운 모험이 PS에서 전개되는 장면을 기대해 본다.

코브라의 팬은 국내에도 많다

이달의 주목 라인업

패러사이트 이브 66p

프론트미션2의 히트로 거칠 것 없는 전진을 과시하는 스퀘어의 초대작. 실사를 방불케 하는 엄청난 CG와 박진감 넘치는 전개가 최대의 특징이다.

노엘-라네쥬- 71p

신세대 미소녀게임의 선두주자. 가상 연예라는 요소의 궁극을 추구했다고해도 과언이 아니며 한층 뛰어나진 CG는 팬들의 눈을 사로잡는다.

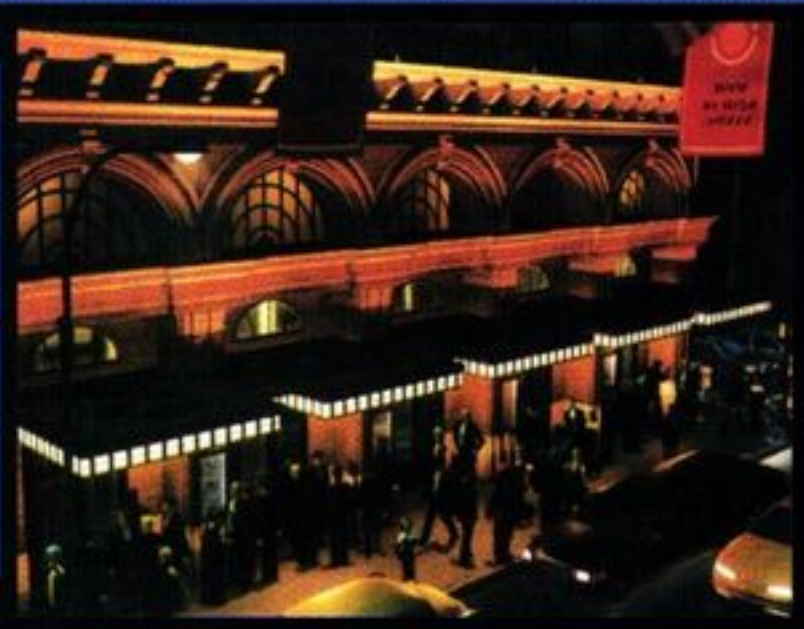
크래쉬 밴티쿠트2 73p

100만개를 돌파한 히트소프트 크래쉬 밴티쿠트의 후속작. 전작에서 호평받았던 뛰어난 CG는 한층 발전되었고 다양한 액션이 추가되어 많은 기대를 모으고 있는 작품.

파란 눈의 이브는 과연 악의 상징인가!

패러사이트 이브

본 작품의 주요 등장인물은 주인공 아야와 두명의 남성 쿠니히코와 다니엘. 오페라 공연 도중 갑자기 일어난 화재와 여형사 아야의 활약. 이브가 아야에게 남긴 의미심장한 말 한마디. 점차 미궁 속으로 빠져드는 스토리와 리얼리티를 더해가는 CG 모델들. 하지만 놀라기에는 아직 너무 이르지 않을까?!

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시네마틱 RPG ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

신인 오페라 여배우의 비밀

메리사는 오페라 배우를 생업으로 하고 있는 평범한 여인이지만 후에는 인류로의 반역을 개시한 미토콘드리아들을 통치할 여왕 이브가 될 인물이다.

그녀는 어떤 경위로 이브로 변신하게 되는지 분명치 않지만 그 모습에는 동물과 같은 이형화는 보이지 않고 외견은 인간 그 자체이다. 다만, 이브로의 변신 후 달라진 점이 있다면 녹색을 한 기묘한 눈동자 정도이다. 이브는 과연 평화로운 뉴욕 시내를 악의 구렁텅이로 몰아넣는 원흉이 될 것인지... 왠지 메리사의 뒤엔 그녀를 조종하는 무시무시한 배후 인물이 숨어있을 것 같은 불길한 예감을 던져준다.

메리사 피어스

크리스마스 이브에 카네기 홀에서 상연되는 대무대에서 염원의 주연을 따낸 신인 여배우. 내성적인 성격으로 어렸을 때부터 병에 잘 걸렸지만 오페라를 알고부터 여배우의 꿈을 키워나간다. 여배우가 된 현재에도 병원에 다니는 듯하며 약을 항상 휴대하고 있지만 아직 그녀의 병명을 아는 사람은 없다.

이브로 변신한 후에도 단지 눈동자만 초록색으로 변할 뿐이다

여경찰 아야의 정체는?

남자친구와 함께 오페라를 관람하기 위해 카네기 홀을 방문한 아야. 스테이지 상에서는 중세 유럽을 무대로 왕자와 평민 여인과 이루어질 수 없는 사랑이 그려진다. 단상에서 한명의 여배우가 "사랑해요. 에드워드!"라는 대사를 하는 동시에 갑자기 홀 전체는 화염에 휩싸이게 되고, 남자친구와 관객들을 홀 밖으로 인도하는 아야는 단상에서 이브로 변해가는 메리사를 목격하게 된다. 배우들과 관객들이 서서히 불타고 있는데 아야만은 어쩐일인지 무사한 듯하다. 이브는 그 이유를 알고 있는 것 같은데... 아야에게 의미심장한 말을 남기는 이브. 아야에게는 자신조차도 알지 못하는 비밀이 숨어있는 것일까?

형사로서 이브를 체포하려는 아야. 하지만 곧 이상한 광경을 목격하게 되고...

이브의 각성에 의해 카네기홀은 끔직한 아비규환이 된다

분기점에서 행동 전개 변경

미토콘드리아와의 전쟁을 중심으로 그려지는 이번 작품은 단 하나의 길이 아닌 요소마다 이야기의 흐름을 좌우하는 분기점이 설정된다. 분기의 예로서 공개된 화면을 보면 메시지 윈도우에 표시된 선택기를 선택하는 것 이외에도 이야기 전개를 변경하는 방법이 있는 듯하며 엔딩 역시 복수로 준비될 가능성이 높다.

카네기 홀에서의 분기는 무대 안쪽에 뚫려있는 구멍을 조사하는 아야에게 두가지의 선택기가 주어진다

도망간 '이브'를 추격하는 아야, 어떤 탐사를 할 것인가...?

아야 "밖에는 구조대가 오지 않을 것 같군..."

불길이 가득 덮힌 무대로 아야가 이브(메리사)에게 ... 아야. 그러나 이브는 ... 말을 남기고 도망가 버린다. ... 아야는 조사를 시작하는데 여기에서 두가지 선택의 갈림길에 서게 된다. ... 이후 탐색의 진로 ...

① '그만둔다(やめる)' 선택했을 때

동료 경찰관에게 탄환을 보충받는다

사건의 보고를 받고 경찰대가 달려 온다. 다니엘은 없는 것일까?

도구실

연극 상연용 도구가 즐비하게 놓여 있는 방. 이곳저곳에서 몬스터가 튀어 나올 것 같은 분위기

② '뛰어 내려간다(飛び降りる)' 선택했을 때

관계자의 방

내려갔을 경우 ... 단서가 될 만한 것은 없을 ...

남자 배우 분장실

분장실에서 생존자를 ...했다. ... 생존자도 지하에 있을 가능성이 ...

상황 보고는 전화로 세이브

이 게임에서는 아야가 전화로 하는 '경찰서로의 상황 보고'가 도중 경과로서 그대로 세이브된다. 다만 어떤 상황 하에서든지 세이브가 실행되는 것은 아니기 때문에 현상을 잘 파악해 정확한 세이브를 실행해 나갈 필요가 있다.

참극의 장소로 변한 홀에 남아 단서를 찾는 아야. 하지만 어렵게 발견한 단서도 아야의 전화 보고가 없으면 수포로 돌아가버린다

카네기홀의 여배우 휴게실에서는 메리사의 일기가 발견된다. 크리스마스 1개월 전에 기록된 것으로 이브와 메리사의 관계를 알아내는 단서가 될 듯하지만... 과연 언제부터 메리사의 몸에 이브가 들어간 것일까?

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

스퀘어의 친숙한 마법 시스템 계승

초코보의 이상한 던전

지난호에 소개된 기본 시스템에 이어 이번에는 새로운 마법과 소환수를 전격 공개한다. 이번 게임에서는 어떤 활약을 보여줄지 화면사진을 통해 감상해 보자!

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 97년 겨울 ■ 발매가 : 미정

메테오와 호리의 대활약

FF 시리즈에서는 파이어나 브리자드, 선더라는 친숙한 마법 외에 강력한 공격력을 갖는 메테오, 호리 등의 마법도 존재했다. 그렇다면 이번 작품에서 메테오와 호리는 과연 어떤 모습을 보여주게 될 것인지. 초코보의 모험에 상당한 도움을 줄 것은 분명하지만 마법발동 조건은 아직 불분명. 다른 마법과 같이 위력이 성장할 수도 있을 것인지…

호리는 백마법사가 사용할 수 있는 수많은 공격주문 중에 가장 무서운 공격력을 갖으며, 메테오는 변함없이 거대운석을 떨어뜨려 적에게 대미지를 주는 막강한 마법이긴 하지만 아직 이 두가지 모두 마법 발동 조건은 밝혀지지 않았다.

한편 FF시리즈에서 파티가 펀치에 빠졌을 때 도움이 된 불사조 피닉스도 등장하게 된다. 효과는 마찬가지로 회복용.

초코보가 빛에 휩싸여 가면서 성스런 힘이 정점에 달한다

화면을 가득채우는 거대한 운석. 초코보는 정말 무서운 결과!

두개의 소환마법 발견!!

초코보에서도 낯익은 소환수가 다수 등장한다. 이번에는 추가로 공개된 2종류의 마법에 대한 화면자료를 통해 그 위력을 짐작해 볼 수 있다.

작열하는 화염을 자유롭게 조종하는 이프리트와 공격과 회복을 동시에 행하는 불사조 패닉스. 이들 역시 불쌍하게도 이번에는 변형 되었다. 소환 조건역시 아직은 밝혀지지 않고 있다.

소녀처럼 귀여워진 시바

이번에는 땅속에서가 아니라 허공에서 등장하는 라무 영감

이번에는 땅속에서 뿜어나오는 화염과 함께 등장하는 이프리트. 몬스터를 향해 급강하 적에게 접속 후의 대폭발

FF시리즈에서는 파티가 곤경에 처할 때 도움을 주었던 소환마법. 피닉스는 적 전체를 화염으로 공격하는 동시에 아군 전원을 회복시킨다. 과연 이번 게임에서도 상당히 의지가 될 것이나 소환비용이 만만치 않을 것으로 예상된다

피닉스의 효과는 아군 전원에게 미친다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

FF7의 감동이 그대로 이어지는

파이널 판타지 VII 인터내셔널

RPG의 바이블이라 불리는 FF7의 여러부분에 변경이 가해져 새롭게 등장한 「FF7 인터내셔널」. 이번호에서는 오리지널판에 비해 어떤 부분들이 바뀌었는지 상세히 공개한다. 오리지널판의 엔딩을 본 유저라도 이번 「인터내셔널」을 다시 플레이해 보면 새로운 감동에 빠져들 것이다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 97년 10월 2일 ■ 발매가 : 6,800엔(4장)

인터내셔널의 주요 변경점

FF7 크라우드의 과거에 관한 이벤트 추가

메테오 발동 후, 크라우드와 티파의 과거에 얽혀 있는 이벤트가 추가되었다. 이 추가 이벤트로 크라우드가 아바란치에 어떻게 참가하게 되었는지 그 과정을 알 수 있게 되었다.

크라우드와 티파의 과거를 보다 쉽게 이해할 수 있게 되었다

FF7 2마리의 강력한 웨폰 등장

오리지널판에도 등장한 알테마 웨폰 외에 루비 웨폰과 에메랄드 웨폰도 등장. 이 2마리의 웨폰은 스토리와는 관계 없지만 아주 강하며 실력도 라스트 보스를 능가할 정도라고 한다.

해저에 출현하는 웨폰. 설마.. 시간 제한이 설정되어 있는 게 아니?

FF7 추가 배틀

미드갈에 상륙한 다이아 웨폰과 전투!

잊혀진 도시에서 호리의 발동을 확인한 후에 다이아 웨폰의 미드갈 습격 이벤트가 있다. 오리지널판에서는 다이아 웨폰과의 일어나지 않았지만「인터내셔널」에서는 다이아 웨폰이 미드갈에 상륙하기 전에 싸우지 않으면 안되게 되어 있다.

미드갈 상륙을 실력으로 저지해야만 한다. 자, 전투 개시!

오리지널판에서는 별로 활약하지 않았던 다이아 웨폰. 이번에야말로 그 진가를 보여줄 듯!

전투에 이겨도 그 후의 스토리는 변하지 않는다

FF7 손 쉬워진 시스템

맵 상에서 셀렉트를 누르면 맵의 출입구가 표시되도록 변경되었다. 또, 파티에 없는 캐릭터의 마테리아 교환이 간단해지는 등 여러면에서 보다 쉬워졌다.

신 커맨드 「훔」으로 마테리아의 교환이 간단해졌다!

FF7 흥미 만점 미니 게임

게임 중에 행해지는 미니 게임 중에서 특히 어려웠던 잠수함 배틀이 쉬워졌다. 또, 티파와 시드를 사용하여 스노우 보드에 도전할 수도 있다.

초코보 레이스 때와 마찬가지로 랜덤으로 등장!

FF7 추가 무비

드넓은 하늘에서 알테마 웨폰의 박력 등장!

메테오 발동과 함께 깊은 잠에서 깨어난 알테마 웨폰의 등장 장면이 새롭게 그려졌다. 따라서 이미 오리지널판에 등장한 적이 있는 알테마 웨폰의 무비는 메테오 발동 이벤트 후에 보여질 것으로 보인다.

FF7 추가 이벤트

크라우드와 잭스가 미드갈로 출발!

오리지널판에서는 기회가 별로 없어 어느 정도의 상상이 가능했던 크라우드와 잭스의 관계가 밝혀지게 되었다. 2명의 과거를 알 수 있는 이벤트가 새롭게 추가된 것이다. 잭스와 크라우드가 미드갈에 어떻게 도착했는지를 그린 이 회상 이벤트는 크라우드가 마황 중독에서 회복된 후 어떤 장소로 가면 일어난다고 한다.

오리지널

○ 불분명했던 두사람의 관계가 드디어 밝혀졌다

○ 잭스와 쇠약해진 크라우드의 여행담이 그려진다. 히치 하이크로 겨우 트럭을 얻어 타고 여행하는 두사람

○ 휘청거리는 크라우드를 부축하며 걷고 있는 잭스

○ 비가 내리고 있는 가운데 크라우드의 눈에 비친 미드갈은... 신라 병사가 악착같이 추격하고 있다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

졸업과 결혼을 그대 품안에!!!

졸업 III - Wedding Bell

이번 시리즈의 키워드를 한마디로 설명하면 '졸업속에 숨어있는 결혼'이라 할 수 있다. 시리즈 10년째를 맞는 기념할 만한 메모리얼 작품으로 기획된 이범 작품에는 색다른 묘미가 가득하다.

■ 제작사: 소학관 프로덕션 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 발매일: 98년 예정 ■ 발매가 : 미정

둘만의 은밀한 추억만들기

이번 졸업III 역시 매력적인 여고생들 5명을 상대로 흥미진진한 학교생활이 펼쳐진다. 하지만 이번 시리즈에서는 신임교사가 되는 플레이어에게 '결혼'이라는 부수적인 임무가 부여된다는 점에서 상당한 차이가 있다. 다섯명의 제자 중 한 명과 은밀하게 사랑을 키워나가 궁극적으로는 결혼에 골인해야 한다. 하지만 교장선생님께 결혼을 인정받기 위해서는 아내를 포함한 다섯명의 여고생들을 무사히 졸업시켜야만 된다. 또한 이 결혼은 주위에는 철저히 비밀로 진행되어져야 하기 때문에 소문이 나지 않도록 수다장이 여학생들의 행동을 감시하는 것도 중요하다. 말퍼트리기를 좋아하는 여고생들이기 때문에 구설수에 오르는 것은 순식간. 소문을 수습하는 것도 중요한 작업이다.

낌새를 챈 듯해 보이는 여학생에게는 재빨리 접근해 소문이 나는 것을 사전에 막아야만 한다. 달콤한 신혼생활의 모습이나 휴일날의 환상적인 데이트는 앨범 모드에서 감상할 수 있다. 특정 여학생과 애정을 키워나갈 수 있는 시스템이 추가되어 감정이입도가 높다는 것이 이번 시리즈의 가장 큰 메리트가 될 것이다.

오자키 코코는 왼쪽 눈밑의 눈물점이 매력 포인트. 정렬적이며 순종적인 그녀와 행복한 생활을 꾸려나가기 위해서는 비밀은 절대 금물

소문을 낼 만한 여학생에게는 재빨리 어프로치하는 것이 중요하다

교사의 임무 수행이 첫째

이번 시리즈에서는 스케줄의 개념이 대폭적으로 변경됐다. 주간단위가 아닌 수업 도중에 개별적으로 문제를 주면서 지도해 나가야 한다. 때문에 각 학생들에게 밸런스에 맞게 골고루 과제를 내주어 전원의 패러미터를 착실히 높혀 나가야 한다.

중간 & 기말시험은 퀴즈 형식으로 5명이 도전. 담임으로서는 가장 긴장되는 순간이 아닐 수 없다

"이런 게 졸이야 식은죽 먹기. 다음은 뭐지!" 스트레스가 쌓이지 않도록 자신있는 과목과 부진한 과목을 적당히 조절하는 것도 중요하다

바쁜 교사생활 중에서 유일하게 휴식을 취할 수 있는 건 역시 교내 축제행사

휴일에는 사복입은 모습을 감상

또한 이번에 새롭게 추가된 요소는 풍부한 패턴으로 등장하는 의상이다. 마치 모든 여학생이 주인공인 것으로 착각할 정도로 각기 다양하고 개성적인 패션과 표정으로 매력을 발산한다. 돌발적인 이벤트가 아닌 평범한 그녀들의 일생생활을 보는 것도 이번 시리즈에서는 색다른 재미를 안겨 줄 것이다.

자신있는 과목은 음악을 비롯한 예술계로 작곡이 취미

격투기 집안에서 남자형제들 틈에서 자라니 스포츠라면 뭐든지 자신만만

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

더 예뻐진 여고생과 대화 캐치볼을 즐기자!!

노엘 - 라네쥬

지난호의 오프닝 스토리에 이어 이번에는 본격적인 플레이 요령에 대해 살펴보자. 실제 게임을 즐길 수 있는 샘플 롬에서 공개된 화면을 보면 라네쥬에서는 일방적인 질문 공세가 아니라 서로의 의사를 교환할 수 있는 색다른 재미가 추가된 듯하다.

■ 제작사: 파이오니아LDC ■ 장 르: 연애 시뮬레이션 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

시스템의 진화로 리얼리티 극대화

이번 시리즈에서의 시스템 상 가장 큰 변경점이라고 하면 플레이어의 의지를 표현할 수 있는 '리액션' 시스템을 들 수 있다.

전작에서는 대화가 플레이어로부터 상대 여자아이에게로 향한 일방적인 형태였지만 이제는 여자아이 쪽에서 플레이어에게 질문을 하고 화제를 먼저 꺼내는 경우도 있어 본격적인 대화 캐치볼이 가능해진 것이다. 질문을 받고 나서 Y 또는 N을 선택해 자신의 의사를 전달할 수 있게 된다.

또한 이번에는 화면상의 표시가 깔끔하게 정리되어 인물과 겹치는 일이 없어 상대의 매력을 흠뻑 감상할 수 있다.

유미의 ID를 알아내자!

다음 장면은 유미로부터 플레이어에게 비주얼폰이 걸려오는 것부터 시작된다. 콜에 응답하면 유미는 멋진 비키니 차림으로 등장. 아마 수영장 어딘가에서 호출을 한 모양이다. 플레이어는 유미의 비주얼 폰의 ID를 모르기 때문에 이때 ID를 알아두는 것이 좋다. 이야기의 흐름에 따라 대화 볼을 적절한 타이밍에 맞춰 던지면서 ID를 물어봐야 하지만 언제나 ID를 알려주는 것은 아니다.

ID를 알아낸 후에는 재빨리 유미에게 전화하면, 유미의 어머니가 등장하는 경우도 있다. 그런데 이쪽의 목소리가 전혀 들리지 않는 듯하다. 볼륨이 꺼져 있는 것일까?

그곳은 어디냐고 물어보면 유미는 뒤를 돌아보면서 설명해 준다

수영복 차림을 한 유미의 모습이 눈부시다

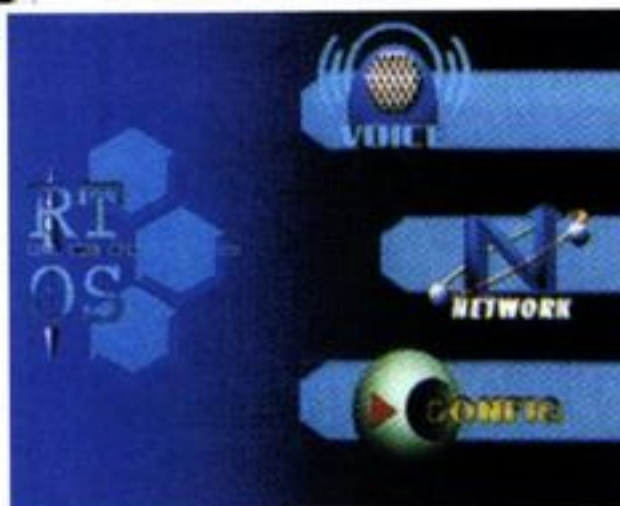
유미 어머니가 어렵게 건 비주얼폰을 끊어버린다. 너무 아쉬워...

첫번째 체험기 공개

스키장에서 일어났던 돌발적인 교통사고로 서로 알게된 여자 아이 '다치바나 유미'. 이야기는 그 후 유미로부터의 갑작스런 연락으로부터 시작된다. 디스플레이에서 울려퍼지는 경쾌한 신호음. 화면의 중앙에는 수영복 차림의 한 소녀가 앉아 있다. 마치 현실과 같이 전화를 통해서 전개되는 여자 아이와의 커뮤니케이션. 지금부터의 전개는 모두 당신의 대화 방법에 따라서 전개된다. 말을 주고 받으며 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 체험 플레이를 통해서 게임의 전반적인 흐름을 해설해 보면 아래와 같다.

① 볼 윈도 (대화 볼을 모아두는 장소)
② 대화 볼 (대화에 사용하는 화제)
③ 대화 중의 캐릭터 (현재 전화를 걸고 있는 상대)
④ 날짜, 시각 표시 (게임 내의 날짜와 시각을 표시)
⑤ 보이드 (보낸 대화 볼을 이동시킨다)
⑥ 배경 화면 (현재, 캐릭터가 있는 방의 표시)

세련된 OS화면 공개

회화 화면과 함께 게임 중에 메인 진행을 담당하는 OS 시스템 화면. 이것은 관심있는 여자아이에게 전화를 걸거나 콘트롤러 키의 설정을 할 수 있는 것으로 쉽게 말해 게임 스타트 메뉴라 할 수 있다. 전작과 별다른 변경점은 없지만 OS 화면 중단에 네트워크란 새로운 항목이 추가된 것을 알 수 있다.

새로운 '네트워크' 항목추가. 어떤 기능이 추가된 것일까?

통화를 시작하는 화면. 분위기 메이커인 '미도리카와 료'에 대한 정보는 다음호에 계속!!

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

이런, 바닷속도 거뜬하네!

툼 레이더2

전작에 비해 더욱 다채로운 액션을 보여줄 라라. 이번에는 새롭게 알려진 정보를 공개하고 앞으로 공개될 것들을 미리 예측해 보도록 하겠다. 더욱 새롭게 펼쳐질 「툼 레이더2」를 기대해 보자.

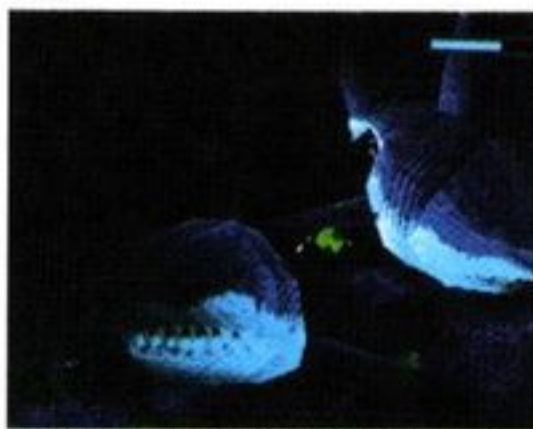
■ 제작사: 빅터 인터랙티브 소프트웨어 ■ 장 르: 3D 액션 어드벤처 ■ 발매일: 98년 1월 예정 ■ 발매가 : 미정

피에 굶주린 바다의 살인마 죠스 등장!

이번에 공개된 사진들을 보면 바다 속에 식인 상어가 등장하는 것을 알 수 있다. 거대한 입을 벌리면서 공격해 오는 초강력 죠스. 게다가 2마리 이상 습격해 올 경우도 있는 모양이다. 이번에는 바닷 속에서 사용할 수 있는 무기가 있는 듯한데 헤엄쳐 나가면서 공격하는 것이 극도로 어려울 것으로 예상된다. 과연 이 흉악한 바다의 살인마를 상대로 살아남을 수 있을 것인가?

「툼 레이더2」의 대예측

새로운 액션과 조명 도구를 사용할 수 있는 등 새로운 요소가 밝혀졌지만 아직도 밝혀지지 않는 부분이 많다. 그래서 이번에 소개한 정보를 바탕으로 상대 캐릭터의 정체와 스테이지에 등장하는 적 등 몇 개의 수수께끼에 대해 예측해 보겠다.

입을 벌리며 공격해 오는 식인 상어에게 한번 물리면 체력의 반 이상이 떨어진다

2마리의 식인상어가 한꺼번에 공격해 온다

예측1- 상대 적 캐릭터는 마피아

베네치아에 나타나는 적은 가면 등을 쓰고 있어서 존재 그 자체가 의심스럽다. 그들은 반드시 악명 높은 마피아임에 틀림이 없다.

그들은 모두 가면을 쓰고 있어 얼굴을 볼 수 없다

이런 적 집단을 조직할 수 있는 것은 마피아뿐이다

예측2- 사람과의 전투가 중심이 된다

「툼 레이더2」에서는 인간을 상대로 한 전투가 메인이 될 것으로 보인다. 지금까지 밝혀진 적은 거의 인간만이었기 때문이다. 반드시 어느 스테이지에서도 인간이 많이 출현할 것이다.

거의 모든 적이 높은 곳으로 올라온다

적도 날 수 있는 도구를 갖고 있다. 거리가 멀다고 해서 안심할 수 없다

예측3- 유적외의 장소가 메인

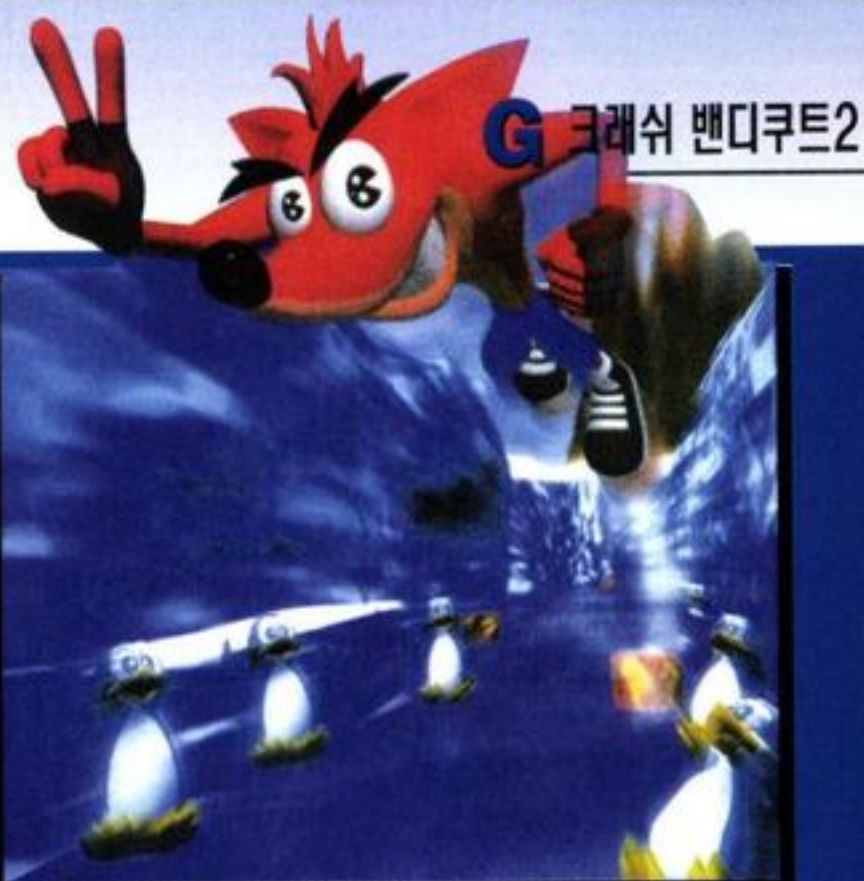
보물을 노리는 2개의 적 집단이 등장할 예정인데 2개의 적을 동시에 상대로 하는 것인만큼 보물을 찾는데 늦을 수도 있다. 그러면 거꾸로 적의 본거지에 들어가 다시 뺏는 등의 격렬한 전개가 될 것이다.

보물을 다시 찾으러 가면 이미 다른 집단이 습격을 했다든지 하는 설정도 있을 것이다

티베트에 수수께끼의 거대 신전이!

전에 소개한 장면에서 라라가 설산을 이동하는 것을 잊지 않고 있을 것이다.

이번에 그 스테이지 장소가 티베트인 것으로 알려졌는데 사원과 같은 건물이 있는 것외에는 일체 불명이다. 다만 상당히 거대한 건물인만큼 중요한 무엇인가가 숨겨져 있을 가능성이 충분히 있다. 만일 그렇다면 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 스테이지일지도 모른다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

실연을 극복하고 근육질로 대변신!!

크래쉬 밴디쿠트2

전작 크래쉬의 연인이었던 타우너가 새로운 사랑을 찾아 떠나고 신캐릭터로서 천재소녀 코코가 등장한다. 아직 게임속에서의 그녀의 역할은 밝혀지지 않았지만 아마 단순 무식한 오빠 크래쉬를 훈련시키는 유능한 트레이너로 맹활약할 것 같다.

■ 제작사: SCEI ■ 장 르: 3D 액션 ■ 발매일: 97년말 예정 ■ 발매가 : 미정

노트북을 든 인텔리 여성 등장!

크래쉬의 대활약으로 콜렉스 박사의 세계정복 계획은 대실패로 끝이 났다. 높은 허공에서 콜렉스는 낙하하고 타우너를 구출해 행복한 나날을 보내고 있던 크래쉬에게 또 한번의 시련이 닥쳐온다.

"나는 핀스트라이프가 살고있는 도시로 떠납니다. 크래쉬 바이바이!" 세상에 타우너가 바람이 나서 시카고로 떠나버리다니… 시련을 당한 크래쉬 앞에 등장한 여동생 코코는 오빠에게 특훈을 내린다. "이렇게 된 이상 어쩔 수 없다고. 매력적인 모습으로 변신해서 더 멋진 여자를 만나라구!"

그리하여 크래쉬는 세상에서 제일 근사한 밴디쿠트가 되기 위해 차밍 트레이닝을 시작한다. 1년이 지난 콜텍스는 우주에 떠 있는 머나먼 타스마니아 상공에서 크래쉬를 내려다 보게 된다. 콜텍스는 이상한 힘을 가진 '파워 스톤'을 발견하게 되고 전지구를 세뇌할 수 있을 만한 강력한 힘을 얻기 위해 또다른 계략을 꾸미게 된다. 크래쉬에게는 "지구를 구하기 위해서는 파워 스톤이 필요하다고 속이고 단순강직한 크래쉬는 자신이 함정에 빠진 것도 모른 채 험난한 모험의 길을 떠나게 된다.

최초 등장하게 되는 크래쉬의 여동생, 뇌속가지 근육으로 뭉쳐진 오빠와는 달리 컴퓨터 천재로 타스마니아에서 전세계를 네트워크로 액서스 하고 있다

리뉴얼된 승차물 대거 등장!

2에서는 크래쉬의 승차물도 새롭게 바뀐다. 백곰과 같은 동물도 있고 목재 제트스키와 같은 것들도 있다. 과연 새롭게 등장하는 승차물들은 크래쉬에게 힘이 되어 줄 것인지 함정으로 유인하는 앞잡이가 될 지는…

○ 나무로 된 기묘한 제트스키는 과연 어디에서 활약하게 되는 걸까?

○ 백곰을 타고가다 깜짝 놀라는 크래쉬. 갑자기 장애물이 등장!!

신 스테이지 구성

크래쉬가 콜텍스에 의해 이끌려 온 곳은 바로 위프 존. 각각의 문에 들어가면 타스마니어 지방 여기저기를 순식간에 위프할 수 있게 된다. 즉, 이곳을 중축으로 스테이지가 분기되어 각지에 흩어져 있는 파워 스톤을 찾아 헤매게 된다.

TURTLE WOODS를 선택하면 변게문이 등장

와일드한 액션 추가

여동생 코코가 컴퓨터로 작성한 특훈 메뉴 덕분으로 운동신경이 극도로 발달되어 체조선수와도 같은 액션을 보여준다.

필드에 배치된 트랩이 증가함으로서 연출되는 액션도 증가했다. 연못에 빠지거나 죽을 때는 날개달린 천사(?)가 되기도 하며 추운 스테이지에서는 입에서 하얀 입김이 나오기도 한다.

얼마나 추우면 크래쉬 입에서 입김이 저렇게 많이날까?!

○ 크래쉬를 놀리는 적캐릭터도 다양해졌다

○ 우주정거장은 콜텍스박사의 새로운 아지트

전기가 통하는 철책 아래로 기어들어가는 크래쉬. 장애물은 단순히 점프하는 것으로 그치지 않는다

앙팔을 크게 벌리고 다리를 최대한 뒤로 젖혀 놀랄만한 점프력을 과시한다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

바이오 하자드2 체험판

라쿤시티에서 겪은 악몽의 20분

체험자 : 조현철(철권3 T.H.G팀장)

발매 연기를 거듭해 오던 「바이오 하자드2」가 그 모습을 살짝 드러냈다. 「바이오 하자드」에서 여러가지 이유로 삭제됐던 것들을 위주로 편집된 「감독 편집판」이 바로 그 출처인데 챔프는 「바이오 하자드2」를 애타게 기다리는 독자들을 위해서 그 내용을 공개한다.

전작과 다른 공포 연출

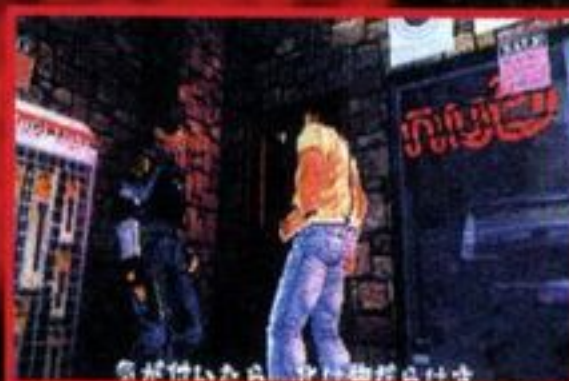
우선 전작에 비해 그래픽 등이 상당히 부드러워졌고 주변 배경과 카메라 시점 등이 많이 변화되어 게임 플레이 시에 또 다른 느낌을 느낄 수 있다.

사용키와 아이템 사용 등도 역시 전작과 같다. 그러나 이번에 나오는 좀비들을 전작과 같이 생각한다면 큰 오산이다. 그것은 바로 좀처럼 쉽게 죽지 않는다는 것인데, 총에 맞아 넘어졌다 하더라도 죽지않고 다시 일어난다. 그리고 죽었어도 조금씩 꿈틀거려서 유저들의 긴장감을 배가시켜주고 있다. 특히 철창을 두드리는 좀비는 공포를 극대화시킨다.

체력 스프레이와 총탄이 상당히 많이 나오는데 좀비가 더욱 강해져 있기 때문일 것이다. 주인공은 언제나 좀비가 있는 곳을 쳐다보고 있는 것도 아주 실감난다.

또 체험판이라서 그런지 모르겠지만 일단 세이브는 되지 않는다. 그러나 굳이 세이브를 하지 않아도 쉽게 체험판의 내용을 즐길 수 있을 정도로 짧다.

오프닝

체험판이라서 그런지 오프닝은 없다. 단지 게임 플레이 초기에 "너는 기억하느냐... 라쿤시의 미스터리를... 다시 악몽속으로..." 라는 글과 함께 불타는 도시의 장면이 연출된다.

무기상과의 도시에 대한 이야기 중이다

좀비에게 당하고 있는 무기상 주인

도시

불타는 도시의 거리에서 불붙은 좀비 둘이 나타난다. 간단하게 제압하고 난 후에 길을 따라 돌아가면 5마리정도의 좀비가 다시 등장한다. 도중 죽일 필요없이 살짝 빠져나갈 수 있다. 좀비를 따돌리거나 제압한 후에 막다른 길에 서 있는 지프 옆의 상가 문으로 들어가자. 문에 들어서자마자 총

을 겨누는 사람이 있다. 누구나는 질문에 "쏘지마세요. 사람입니다"라는 대답과 동시에 좀비들이 가득 차 있다고 몇마디 나눈 후에 상가 안에서 체력 스프레이와 총탄 30발을 구할 수 있다. 상가 안을 다시 뒤져 보면 9월 28일자 신문이 눈에 띄지만 별다른 것은 없다. 바로 다른 문으로 빠져나가자.

문으로 나가려는 순간에 유리를 깨고 좀비 4마리가 나타나서 상점 주인을 잔인하게 먹어 치운다. 모두 상대할 필요없이 그냥 문으로 빠져 나가도록 하자. 좁은 통로의 길을 따라서 앞으로 진행하자. 조금 가다 보면 철창 밖에 좀비 4마리가 철창을 두드리면서 들어오려고 한다. 그러나 들어올 수가 없으니 그냥 진행하고 총탄을 허비하지 말자.

앞에 놓인 장해물을 뛰어넘고 가다보면 4마리의 좀비가 다시 등장한다. 다른 문을 막고 있는 좀비를 처치한 후에 작은 철문을 들어서자 두갈래의 길이 나오는데 어차피 R.D.P 경찰서 안으로 들어가는 길밖에 없다.

그러나 그곳으로 가는 지름길에는 좀비 둘이 더 등장하지만 지하통로로 가면 좀비는 만나지 않는다.

경찰서 1층

가운데 커다란 석상이 있는 넓은 곳이다. 그 위에 상황실같은 곳에서 총탄 15발을 구할 수 있다. 그곳에서 세이브할 수 있으나 지금은 체험판이니 불가능하고 2개의 문 중에 위에 열 수 있는 문으로 들어가보자. 그러면 바로 좀비 3마리가 나타난다.

처음에 나타난 좀비를 처리하고 그 앞에서 총탄 15발을 입수하고 그 뒤의 캐비넷에서 M870을 구할 수 있다. (샷건) 작은방 안에서 "P"(Public)이란 키를 얻을 수가 있다. 키를 입수하면 바로 빠져나오자. 바로 아래 다른 방에 그 키로 문을 열 수가 있다. 그 방은 창구같은데 이곳에서 체력을 점검하고 무기를 샷건으로 바꾸도록 하자. 계속 이어지는 방을 나온후 조금 진행하다 보면 "L"키로 문을 열 수 있는 작은 문이 나온다

그리고 조금 진행하면 괴물이 한 마리 나오는데 샷건으로 간단하게 처리하고 계속 진행하자. 조금 더 가면 강의실이 나온다. 칠판 옆에서 15발의 총탄을 구한 후 그 옆에 작은문으로 들어가자. 그곳의 벽난로에 라이터로 불을 지피면 벽난로 위의 그림에서 붉은 보석이 하나 나온다. 지금은 쓸모가 없지만 나중에 중요한 아이템일 것이다. 그 방을 빠져나온 후에 복도를 따라서 진행하자. 그러면 여자 좀비와 남자 좀비가 나오는데 그들을 쓰러뜨리고 나면 "S"라는 키로 열 수 있는 문이 하나 나오고, 2층으로 가는 계단 옆에 아이템을 보관하는 창고가 있다. 그곳에서 체력 회복 스프레이와 총탄 30발을 구할 수 있다. 그 뒤에는 사진 현상실이 있다. 그러나 이 현상실은 현재로서 사용 용도가 불분명하다.

그리고 나서 이제 2층으로 진행하자.

경찰서 2층

이곳 2층까지는 좀비가 많이 들어오지 못한 것 같다. 이곳에서는 좀비가 둘밖에 등장하지 않는다. 그러나 붉은 보석을 들고 있는 흉상이 하나 있고 그 옆에 2개의 석상이 좌, 우측에 있다. 이 석상들은 이동이 가능하니 서로 가운데의 흉상을 보도록 좌,우에 배치하자. 그러면 붉은 보석 하나를 또 얻을 수가 있을 것이다. 또 그 뒤에 2개의 문이 있는데 그 중에 한곳에 들어갈 수가 있다. 막다른 곳에 문이 하나 있는데 그곳에서는 "L"이라는 키가 있어야만이 들어갈 수가 있다. 가운데 문으로 들어가면 체력 회복 스프레이 1통을 구할 수가 있다. 그곳에서 "L"키를 구하자마자 한발의 총성이 울리면서 미모의 여자 한명이 등장한다.

이것으로 체험판의 내용은 끝이다.

체험 플레이어 감상

호러 어드벤처라는 새로운 장르를 창조해 낸 캡콤이 또다시 「바이오 하자드2」를 만들어냈다. 그러나 전작과 의외로 흡사한 점이 많아 신선함은 조금 떨어진다. 그러나 더욱 강력해진 적과 대처하는 긴장감과 리얼해진 모습이 좀더 보강되어 다소 위안을 삼을 수 있다.

아직 완성단계가 아니기 때문에 곳곳에 숨겨진 비밀과 아이템 등이 얼마나 많이 숨겨져 있는지는 알 수 없으나 질과 크리스에 대해서는 더욱 애착을 느낄 수 있을 것이다.

플레이할 수 있는 시간이 짧기 때문에 "L" 키를 구하지 않고 다시 왔던 길을 되돌아가면 깜짝 이벤트가 2군데 정도 등장한다. 그러나 실제 완성판은 상당한 플레이 시간이 요구될 것이다. 그동안 발매가 계속 연기되서 너무 기대를 했던 탓인지 단 몇십분 정도의 플레이로는 도저히 만족할 수 없다. 하루빨리 「바이오 하자드2」의 완성품을 만나고 싶다.

피를 흘리며 쓰러진 괴물...

벽난로 위에서 붉은 보석을 구할 수 있다

마지막에 "L"키를 구하자마자 등장하는 클레어

○아이템을 보관하는 창고 안에 있는 현상소인데 사용 유무는 미지수

겨우 피해서 들어가면 경찰서 내부이다. 안이 굉장히 넓다

석상을 서로 마주보게 배치하면 붉은 보석을 구할 수 있다

Cheat Codes For Ps User!

쿨보더 2

숨은 3종류 보드 입수

쿨보더 2에는 초고성능 스페셜 보드인 프리스타일, 올라운드, 알펜이 숨겨져 있다. 입수조건은 프리라이드 모드 3개의 랭킹에서 전 10코스 중 5코스에서 우승해야 한다. 랭킹을 제패할 때마다 보드 하나씩을 추가로 사용할 수 있게 된다.

프리모드가 아니면 3개의 스페셜 보드를 입수할 수 없다

스노우보드 컨바인드(SBC) 이외의 모드에서 프리스타일을 사용할 수 있다

언제라도 스탭롤을!

우선 'SBS'를 클리어한 후 'MODESELECT' 옵션에서 화면에 들어가 2P측 셀렉트 버튼을 누르자. 그러면 평소에는 엔딩에서밖에 볼 수 없는 스탭롤을 볼 수 있다.

우선은 난이도를 노멀로에서 SBS 모드를 클리어하면 화면이 어두어지면서 스텝롤 화면이 시작된다

아머드 코어

강화인간의 비밀

부채가 마이너스 50000 COAM을 넘으면 플레이어는 강제적으로 강화인간으로 개조된다. 강화인간이 되면 레이더가 없어도 적의 위치를 알 수 있으며 레이저 브레이드 장비시 레이저 브레이드를 누르면서 엑스 버튼을 누르면 브레이드에서 광탄이 발사된다. 또한 강화인간으로 개조되는 순서를 4회 반복하면 체인 건 등의 견장무기를 이동하면서 사용할 수 있게 된다.

레이저 브레이드 발사시 광탄이!!

숨은 복장으로 미러 코스트 질주

숨은 복장을 선택하는 비법과 프리라이드 모드를 좌우반전시킨 미러코스를 플레이할 수 있는 비법은 우선 모드 선택화면에서 다음의 일정 커맨드를 입력하면 된다. 하지만 모든 커맨드를 4초이내에 종료시키는 것이 전제조건이다. 우선 새로운 복장을 출현시키려면 모드 선택화면에서 下와 R1, 上과 R1, 下와 R2, 上과 R2, 上, 上과 R1, 下, 下와 R2 순으로 입력하면 된다.

미러코스는 모드 선택화면에서 상, 우, 상, 상, 좌, 상, 우 순으로 입력한 후 동그라미 버튼을 누른 후, L1, L2, R1, R2를 모두 누르고 동그라미 버튼을 누르면 된다.

숨은 복장 발견은 SBS 이외의 모드에서 가능하다

드래곤볼 파이널 바우트

와이어 프레임 전사 선택 가능

7인의 숨겨진 캐릭터 이외에 이번에 또 새로운 캐릭터의 등장 커맨드가 발견됐다.

이 새로운 캐릭터는 다름 아닌 등장 캐릭터들의 와이어 프레임으로 방법은 다음과 같다. 최초로 "대전" 모드의 'MAN 대전'을 선택하자. 그 후 캐릭터 셀렉트 화면이 나오면 셀렉트 버튼을 누르면서 조작 캐릭터를 선택하자.

와이어 프레임 캐릭터는 통상기는 물론 필살기나 메테오 공격도 가능한 완전한 전사이다.

와이어 프레임 전사 등장!

모드 화면에서 'MAN 대전'을 선택

그 후 셀렉트 버튼을 누르면서 캐릭터 선택

파이널 판타지 택틱스

무기 복제

강력한 무기를 입수했지만 누구에게 장비시킬까 고민될 때 다음의 비법을 사용하면 좋다. 복제할 수 있는 조건은 이도류가 가능한 무기와 늘리고 싶은 무기보다 강력한 무기가 없는 상점에 가는 것. 그리고 이도류의 서포트 어빌리티를 갖는 캐릭터에게 늘리고 싶은 무기와 방패를 장비해 무기실의 시착실에서 최강장비를 선택하면 된다. 다시말해 왼손에 늘리고 싶은 무기를 장비해 시착실에 들어가 최강장비를 선택한 후에 왼손 무기를 시착해제해, 최후에 시착종료를 선택하면 양손에 최강무기를 갖게 된다.

시착실에서 최강장비를 선택한 후 왼손만 해제하자

이달의 지각생

***/인천시 서구 석남1동 175번지 13통 2반 13호
김통오/강원도 춘천시 효자 1동 463-88번지 7통 1반
이은성/서울시 구로구 개봉 1동 33-99
이주현/서울시 강남구 대치동 미도 A202-203

안녕하세요? PS반의 담당자 안소니입니다. 지난 호부터 연재가 시작된 PS스쿨은 저희 각 기종 담당자와 독자들이 직접 지면을 통해서 대화할 수 있는 교류의 장이라고 할 수 있습니다. 이번호에도 엄청난 양의 엽서가 책상 위에 가득했습니다. 어쨌든 이번호에 뽑아드리지 못한 게이머들에게는 죄송하다는 말씀을 드리면서 대화 수업을 시작하겠습니다.

조철귀

안녕하세요? PS반이 생겨서 참 좋습니다. 그럼 본론으로 들어가서 지난 여름방학이 끝나고 학교에 와 보니 친구들이 PS이야기를 하더군요. 우리반에서는 PS있는 사람이 나를 포함해 2명의 친구밖에 없었는데 PS도 없는 녀석들이 PS 이야기를 하길래 가 보았더니 나의 친구들이 방학 동안에 저희들끼리 아르바이트를 해서 PS를 구입했다더군요. 그래서 우리반 PS유저는 저를 포함해 10명으로 PS클럽을 만들었습니다. PS클럽에서 1개월에 한번 1,000원씩 걷어서 PS 복사CD를 사기로 했습니다. 그런데 PS클럽 옆에 있는 SS유저 2명이 자기들끼리 SS클럽을 만든다더군요. 하하하! '전 겜생겜사(게임으로 살고 게임으로 죽는다)' 입니다. 이만 안녕

오호! 너희 반에는 착실한 차세대 게임 유저가 많은 가 보구나. 자기 힘으로 아르바이트를 해서 플레이 스테이션같은 비싼 게임기를 구입했다니, 정말 칭찬해 주고 싶구나. 그리고 철귀도 알겠지만 요즘 가격이나 PS 대작들이 많이 나와서 SS 유저들이 풀이 죽어 있는데 너희만 SS클럽 애들을 우습게 보면 안되지~ 내 생각에는 너희 반 게임 클럽을 기종별로 나누는 것보다는 다 같은 차세대 게임 유저로서 한데 묶는게 어떻겠니, 너희 PS클럽과 SS클럽은 물론 컴보이64를 가지고 있는 애들도 참여하는 거국(?)적인 모임이 어떨까? 그렇게 되면 친구들과 다른 게임기를 바꿔가면서 즐길 수도 있고 서로의 장단점에 대해서 토론할 수도 있고… 어쨌든 철귀가 친구들을 한번 설득해 봐. 그리고 복사 CD는 가급적이면 사지 않도록 해. 왜 그런지는 말하지 않아도 알겠지. 응~ 그럼 이만

[이름 가려짐]

안녕하세요? 얼마 전 학교에 갔다 집에 오니 아무도 없더군요. 그래서 저는 거실에 있는 와이드TV에 PS를 연결해 「동급생2」를 했습니다. 2시간 정도 하다가 조금 쉬려고 트랜스를 빼고 화장실에 잠깐 가는 중이었습니다. 그때 '띵똥'하며 벨이 울리자 전 창문으로 뛰어가 누가 왔나 보니 어머니였습니다. 겁을 먹은 저는 PS를 치우기 위해 선을 빼다가 그만 엄청난 일을 저지르고 말았습니다. 영상단자의 선이 빠지지 않아 강하게 당기자 그 무거운 TV가 앞으로 넘어 오지 뭡니까! 뛰어난 순발력으로 TV를 잡았는데 문이 열리며 어머니가 들어오시더라구요. 어머니가 그 광경을 보시고는 짐작으로 그 상황을 아셨는지 오락기를 압수하셨습니다. 수능이 끝나면 주신다나… 흑흑 이제부터 오락은 오락 TV에서 합시다.

석일이가 정말 큰일을 저질렀구나. 보아하니 지금 고3인것 같은데 집에 아무도 없다고 와이드TV에 PS를 연결해 게임을 하다니… 물론 동급생2가 재미있는 게임인 것은 알고 있지만 몰래 하면 긴박감 때문에 진정한 재미를 잃을 수 있다고. 그리고 중요한 건 요즘 모든 일이든 사전에 허락을 받으면 반대하실 부모님은 절대로 없다는 거지. 게임은 나쁜 것이 아니라고. 그러니 게임 시간, 모니터 사용 등 집안에서 공동으로 사용하는 것은 사전에 양해를 구하는 게 도리가 아닐까 생각해.

박문호/[주소 가려짐]

챔프학년 PS반에 입하고 싶어 사연 보내는 챔프 and PS의 열열한 팬입니다. 여름방학 때 친구들이 놀러와서 토발2를 하려고 AV선을 꺼우려고 TV를 살짝들고 있었습니다. 그런데 고개를 들다 윗선반에 머리를 부딪혀 잡고 있던 손을 놓고 머리를 긁적이고 있는데 TV가 기우뚱 하더니 CD3장(무사도열전, 토발2, 크래쉬 밴디쿠트)이 패드위로 떨어진 것입니다. TV밑의 그 참혹함은 할말을 잃어버리게 하더군요. 다행인지 불행인지 CD케이스만 깨지고 TV도 멀쩡더데 이외에는 멀쩡하더군요. 하지만 바로 2~3cm정도만 옆으로 떨어졌으면 내 국보, 보물 1호인 PS가 무사하지 못했을 것입니다. 지금도 그때를 생각하면 등골이 오싹해요. 독자 여러분 PS AV 선을 꽤울 때는 엄마가 누룽지를 긁고 계셔도 놓지 맙시다.
PS:찌그러진 패드를에서 왜 이렇게 이상한 냄새가 나죠?

이번 따라 왜이리 TV모니터 이야기가 나오는지 모르겠군. 문호야 어릴적에는 항상 부주의하기 마련이란다. 특히 자기가 관심을 많이 가지고 있는 일을 할 때는 오직 그것만을 생각하지. 반대로 생각하면 문호같은 학생이 게임에 관심을 너무 가져 나중에 스퀘어의 사카구치 히로노부 같은 유명한 게임 제작가가 될지 어떻게 아니. 그리고 친구가 놀러와서 자랑하려고 게임을 성급히 켰나 본데 만약 그러다가 플스가 박살이 났다고 해봐, 친구들이 얼마나 미안해 하겠어. 가장 좋은 친구는 어려울 때 진정으로 도와주는 친구라고 하지만 상대방을 무안하게 만들지 않는 친구도 좋은 친구에 속할 거야. 그리고 AV선 때문에 비디오 선과 계속적으로 뺐다 꼈다를 반복하는 거 같은데 이번 기회에 AV셀렉터를 구입하면 더좋은 게임 생활을 즐길 수 있지 않을까.

김부민/[주소 가려짐]

안녕하세요. 곧 PS가 생길지도, 뺏길지도 모르는 답답하고 불안한 심정에서 이 엽서를 띄웁니다. 그러니까 지금으로부터 한달전, 친척형이 놀러왔습니다. 이틀동안 형과 오락 얘기도 하면서 재밌게 지내고, 이튿날 돌아가면서 갑자기 무슨 벌금같은 것을 낸다며 저에게 5만원을 빌려달라는 것이예요. 저는 PS사려고 돈을 막 모으는 중이라 안되다고 했죠. 그런데 자신의 PS를 한달후에 저에게 돈대신 갚는다는 것이었어요. 저는 귀가 솔깃해져 죠. 또 거짓말할 형이 아니란 걸 알아서 빌려줬습니다. 우리집에 전화하겠다고 했는데 한달이 지난 지금, 아니 요사이에 전화 한통이 없어요. 갈 때 그 형 연락처를 깜박잊고 묻지 못한 게 실수였어요. 언제까지 기다릴 수도 없고… 흑흑흑 저는 이제 어쩌죠.

딱하게 됐어요. 우리주위에서 조금만 귀기울여보면 이와 흡사한 일들이 많이 벌어져요. 그것이 나쁜 마음을 먹고 저지른 것도 있고, 또한 사정이 있어서 아직 보답을 못한 것도 있고… 부민이 친척형은 신원이 확실하고 하니까 무슨 말못할 사정이 있을 것이예요. 그러니까 조금 더 참아봐요. 이틀동안 게임 얘기도 많이 했다고 했는데 그 형이 나쁜 마음을 가졌더라면 길고 긴 대화중에 금새 알아차렸을 거예요. 만약 조바심이 나면 부모님들은 친척 연락처를 아니까 사정을 이야기한 후 연락을 취해보는 편이 좋을 듯해요.

이승현/[주소 가려짐]

존경하는 안소니님! 안녕하세요. 저는 챔프를 무지무지하게 사랑하는 이승현입니다. 저의 슬픈 일을 형오님과 함께 나누려고 이렇게 펜을 듭니다. 9월 10일은 바로 학업성취도 평가를 보는 날이었죠. 다른 애들은 죽어라고 공부하는데 저는 제 실력만 믿고 챔프 발행일을 손꼽아 기다렸어요. 하루, 이틀, 사흘…. 물론 솔직히 공부는 좀 했지만 그다지 열심히는 아니었어요. 드디어 9월 9일이 되는 날이었습니다. 발행일은 10일이지만 혹시나 하는 마음에 책방에 갔는데 이게 웬일입니까. 게, 게, 게임챔프가 떡!하고 있는 것이 아닌가요. 저는 그 자리에서 바로 게임챔프를 샀어요(부록도 챙겨서). 그날밤 6시까지 재미있게 게임챔프를 보다가 내일이 시험이라는 게 떠올랐어요. 아쉽지만 게임챔프를 꽂아두고 책상에 앉아서 공부를 왕창해 버렸어요.
공부한지 4시간 정도되자 조금만 쉬었다가 하자고 마음먹고 게임챔프를 봤는데 그만 잠이 들어 버린 거 있죠(기가 막혀서…).
그 다음날 학교에 가서 시험지를 받았는데 "oh! NO!"저는 결국 시험을 망쳤어요. 형오님! 저는 이 자리에서 다짐한 것과 형오님께 하고 싶은 말이 있어요. 앞으로는 공부를 게을리 하지 않겠다는 것과 안소니 님께 하고 싶은 말은 "왜 이리 챔프를 재미있게 만드는 거예요."

우리의 호프 승현이. 정말 승현이의 사연을 읽으면서 코끝이 찡해 오기도 하고 또 한편으로는 어깨를 으쓱 하기도 했어. 승현아 이런 것을 생각하면 돼. 우리가 안좋다는 마약이 원래는 진통제로 사용되었지. 특히 수술을 받을 환자 등에게 투여하여 통증을 잊게 하는 것인데, 이것이 상습적 향정신적 범죄로 둔갑하면서 무조건 안좋은 이미지로 변해버린 거야.
첫째로 공부를 열심히하고 나서 머리가 무겁거나 조금 힘들 때 챔프를 읽어가며 머리를 식히는 방식으로 해야 공부도 재미있고 게임과 챔프도 더욱 재미있게 될 거야.
한가지만 약속. 다음부터 성적 떨어지면 재미없는 챔프 만들어서 챔프 안보게 할테야

출석표

6번 조철귀	7번 김석일
8번 박문호	9번 김부민
10번 이승현	

안소니의 챔프학년 PS반 응모요령

PS반에 사연을 보내주시면 안소니와 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

유저들을 흥분시키는

새턴 차기 버전의 전망!

이인분

총평

이번달 최고의 이슈는 역시 일본 경제신문 1면을 장식했던 '세가의 128비트 게임기 개발'에 관한 내용일 것이다. 챔프에서는 이와 관련 보다 자세한 내용을 독자들에게 전하고자 노력하였다. 미진한 부분도 없지 않으나 세가가 차세대 하드웨어를 개발하고 있는 것은 사실로 판명되었다. 다만 발매시기가 과연 언제인가가 문제일 뿐이다.

한동안 새턴과 플레이 스테이션의 차기 하드웨어에 대한 논쟁이 달아 올랐다가 이제 좀 가라앉으려는 시기에 또 다시 차기 하드웨어에 관한 논쟁을 불러 일으킬 만한 사건이 발생하였다. 바로 지난 9월 7일 발표된 일본 경제신문 1면 톱기사로 '세가와 마이크로 소프트가 128비트 게임기 개발 중'이라는 내용이었다.

기사의 내용은 세가가 마이크로 소프트와 업무를 제휴하여 마이크로 소프트사의 OS(윈도 CE)를 기본으로 게임기의 OS를 공동 개발하여 차세대 게임기에 탑재한다는 것이었다. 또 이 신문은 게임기 본체에는 히타치(日立) 제작소가 개발 중인 128비트 마이컴을 채용하며 세가와 마이크로 소프트는 10월에 정식으로 계약을 체결하여 99년에는 차세대 게임기를 발매할 예정이라고 밝혔다.

그동안 '블랙 벨트'나 '듀랄' 등 차기 하드웨어에 대한 소문으로 시달려 왔던 세가지만 이번에는 믿을 수 있는 일간지에 실렸다는 점과 그 성능과 스케줄이 자세히 기술되어 있다는 점에서 많은 유저들을 놀라게 하였다. 이 기사에 대해서 세가는 바로 이튿날인 9월 9일(월요일) 많은 일본 게임 전문지와 언론을 통해 "일본 경제신문에 실린 기사는 모두 세가가 직접 발표한 내용이 아닙니다. 다만 기사 내용 중 언급되어 있는 마이크로 소프트와의 관계에 대해서는 컨슈머 사업에 제한하여 언제든지 기술적인 이야기를 교류해 왔습니다."라고 해명했다. 또한 차세대 하드웨어에 관해서도 "메가드라이브의 발매와 동시에 32비트(새턴) 게임기의 연구에 착수했습니다. 새턴도 이와 마찬가지로 새턴의 발매 후 그동안 꾸준히 다른 하드웨어에 대한 연구를 진행해 왔던 것도 사실이지만 이것은 하드메이커로서 당연한 일일 뿐입니다. 물론 그런 연구 결과 여러가지 성과를 얻기는 했지만 아직 제품으로 출하할 계획은 전혀 없습니다."라며 기사의 내용을 전면 부정했다.

'세가와 마이크로 소프트가 128비트 게임기 개발 중'이라는 내용이 실린 일본 경제신문

세가가 하드웨어를 개발하는 것은 당연한 일!

한편 마이크로 소프트사 역시 "우리는 OS를 공급하는 회사로 상품(OS)의 홍보에 관해서는 닌텐도나 소니측하고도 이야기를 하고 있다. 다만 우리의 상품을 채용할 것인가 그렇지 않을 것인가는 메이커 당사자들이 결정할 일이다. 또한 그러한 일이 있더라도 당사로서는 밝힐 수 있는 입장이 아니다. 현시점에서만 이야기하자면 아직 세가측과 계약한 일은 없으며 신문에서 말한 바와 같이 협력체제가 이루어지고 있는 것도 아니다. 앞으로 세가가 우리의 OS를 사용할 것인지 아닌지는 장담할 수 없지만 우리의 OS를 사용한다면 우리로서는 기쁜 일이다."라며 역시 부정의 뜻을 비쳤다.

양사의 입장발표를 종합해 판단해 보면 세가는 물론 차세대 하드웨어를 개발하고 있으며 마이크로 소프트 역시 어느정도는 관련이 되어 있는 듯 보인다. 하지만 아직 발표할 단계에 이른 것은 아닌 듯 보인다.

"현재 세가가 가장 힘을 기울이고 있는 것은 새턴을 더욱 많이 보급시키는 것과 소프트에 충실하자는 것입니다. 몇년에 걸쳐 준비해 온 대작 소프트들이 이제 드디어 하나둘 모습을 드러내고 있습니다. 따라서 올 연말은 새턴 라인 업 사상 최강이 될 것이라고 자부합니다. 앞으로도 새턴의 판매와 발전을 위해 전력을 다하겠습니다." 역시 원론적인 이야기의 되풀이지만 세가로서도 아직은 발표할 단계가 아닌 것이다.

일본 경제신문 기사 요약

- 128비트 CPU
- CE를 베이스로 한 OS 탑재
- 통신 모뎀 내장
- 99년 발매
- 가격은 3만엔 이내

SS 비하인드 스토리

마징카이저의 등장은 완결편으로!!

「슈퍼 로봇대전 F」를 플레이해 본 유저라면 「슈퍼 로봇대전 F」의 신캐릭터로 주목을 끌었던 '마징카이저'가 출연하지 않은 것에 대해 의아해 할 것이다. 게다가 '마징카이저' 뿐만 아니라 '이데온'과 '건버스터', '그레이트 마징가' 등 기대를 모으고 있던 대부분의 로봇들이 빠지게 되었다.

이것은 결국 「슈퍼 로봇대전 F」가 전후반으로 나누어 지게 되었기 때문으로 이들 로봇들은 대부분 다른 로봇에 비해 강한 힘을 가지고 있기 때문에 후반부터 등장해야 게임 밸런스가 맞기 때문이라고 한다. 아무리 그래도 전후반까지 나눠진 것도 억울한데 기대의 주요 캐릭터들이 하나도 나오지 않는다는 것은 너무하다는 생각이 든다.

스퀘어USA 이한종이 바라보는 "세가 듀랄"

"아케이드 통체를 능가하는 매직 머신 가능!!"

일본 경제신문에 기사가 나온 후로 요즘 세가의 새턴 후속 차세대 게임기에 대해 많은 소문이 떠돌고 있다. 특히 흥미로운 것은 인터넷 웹사이트 몇몇 곳에 나와있는 신기종 정보인데, 그 내용은 시스템 사항과 성능이 매우 자세하게 나와 있다는 점과 또 이것을 세가에서 직접 발표했다고 말하는 점이다. 하지만 새턴판 VF3의 "부스터" 사건도 그랬듯이 인터넷의 정보는 어느 정도 의심을 하고 보는 게 좋을 것 같다. 또 얼마 전에 세가 가정용 게임기 영업실장인 오카무라 히데키씨가 이 문제의 기사를 부정하며 쓴 짧은 글이 인터넷에 나온 것을 읽은 일이 있다. 하지만 오카무라씨도 현재 히타치와 마이크로 소프트가 세가와 합동 프로젝트를 하고 있는 것을 시인하며 또 글의 전체 분위기가 현재 새턴의 판매에 악영향을 끼칠만할 소문을 없애기 위한 목적이 있다는 것을 쉽게 알 수 있었다.

그럼 과연 지금 떠돌고 있는 세가 차세대 게임기 "듀랄"에 대한 소문이 어느 정도 신빙성이 있고 또 만약 사실이라면 앞으로 게임시장이 어떻게 변할 것인가? 그리고 지금 소니에 뒤지고 있는 세가의 시장 점유율은 어떻게 될 것인가를 한번 생각해 보았다.

가격은 저렴하게, 성능은 환상적으로

그러면 우선 현재 나와있는 "세가 듀랄"의 시스템 사항을 하나씩 살펴보자.

♣ CPU - 히타치(Hitachi) SH-4.

게임기의 두뇌라고 할 수 있는 CPU는 새턴에 장착되어 있는 SH-2의 후속인 히타치사의 SH-4라고 한다. 우선 SH-4 CPU는 아직 시장에 나온 제품이 아닌데 그 성능은 SH-2와 너무나 차이가 난다. 우선 200MHz라는 클락 스피드(clock speed)는 새턴의 SH-2의 거의 10배에 가까운 엄청난 속도이다. 그 뿐만 아니라 SH-4에는 SH-2에서 지원되지 않았던 64-bit 부동 소수점 숫자 계산능력 및 인텔 펜티엄칩의 "MMX"와 같은 3차원 수학 계산 능력 등이 추가되어 있다. 더 자세히 말하자면 3차원 계산에 늘 쓰이는 매트릭스 계산이 CPU 안에서 7 사이클 안에 이루어 진다는 놀라운 성능이다. 참고로 플레이 스테이션의 경우 매트릭스 계산은 GTE칩에서 이루어 지는데 3차원 그래픽에 정확성과 큰 범위를 더해주는 부동 소수점 계산은 지원되지 않고 보다 간단하지만 정확성이 없는 정수 매트릭스 계산이 1정점당 약 14 사이클이다. 더군다나 메모리에 있는 매트릭스 데이타를 CPU로 우선 옮기고 CPU 레지스터에서 GTE로 또 데이타를 옮겨야 함으로 메모리 억세스로 인한 시간이 더 걸린다. 메모리 억세스 얘기가 나와서인데, SH-4에는 8Kbyte의 i-cache와 16Kbyte의 d-cache가 있다. I-cache 와 d-cache라 하는 것은 일종의 고속 메모리인데 기본 메모리인 DRAM의 속도가 너무 느리기 때문에 메모리 억세스를 빨리 하는 중간 매체라고 생각할 수 있다. 참고로 플레이 스테이션에는 4Kbyte의 i-cache와 1Kbyte의 d-cache가 있다.

필자가 패러사이트 이브의 엔진을 프로그램할 때 늘 느끼는 것인데 만약 플레이 스테이션에 4Kbyte정도의 d-cache만 있었어도 폴리곤 수를 약 25%정도까지 올릴 수 있을 것이다. 그만큼 cache의 크기는 빠른 계산에 중요하다. 왜냐하면 CPU와 GTE가 아무리 빠르더라도 메모리가 너무 느리기 때문이다.

♣ 그래픽 프로세서 - NEC PowerVR2 3D 그래픽 칩

SH-4라는 CPU도 놀랍지만 더욱 놀라운 것은 바로 "듀랄"의 그래픽 프로세서로 선택됐다는 NEC의 PowerVR2, 일명 "하이랜더(Highlander)" 그래픽 칩이다. 우선 성능을 이야기하면 3차원 수학 계산, 안티애리어싱(폴리곤 가장자리를 부드럽게 해줌), 밉매핑(텍스처맵을 부드럽게 해줌), 안개 효과, 빛 계산, 리얼타임 그림자 계산 등을 포함해 초당 1백5십만 폴리곤을 출력해낼 수 있다는 그래픽 칩으로 업소용 기계를 훨씬 능가하는 엄청난 성능이다.

♣ 사운드 : 야마하(Yamaha) ARM7

야마하 ARM7은 64개의 음향 채널을 지원하는 완벽한 오케스트라 차원의 사운드 칩이다. 이것은 세가의 모델3보다 훨씬 우수한 사항이다. 특수효과 계산용 DSP도 45MHz라는 빠른 클락 스피드를 가지고 있어서 특수효과음향을 쉽게 가능케 하고 2메가 바이트라는 엄청난 사운드 램이 게임 중의 모든 음악을 짜증나게 만드는 CD 억세스를 없애 줄 것이다.

♣ 램 : 8 메가 시스템 SDRAM
8 메가 비디오 SDRAM
2 메가 오디오 RAM

캐쉬(Caches) : 8k 인스트럭션(instruction)/16k 데이타/128K CD ROM 버퍼

사실 18메가 바이트나 된다는 것은 믿기 힘든 사항이지만 요즘같이 DRAM값이 점점 싸진다면 충분히 가능한 일이라 생각된다. 이 정도의 메모리면 슈퍼 마리오64의 처음부터 끝까지를 한 번에 전부 로드하고도 남는 메모리다. 따라서 웬만한 게임은 지루한 CD로딩이 없이도 가능할 것이다.

♣ CD 롬 : 12배속

듀얼(Dual) 덴서티(Density) 야마하 CD 드라이브, 레귤러(regular) 덴서티(density) CD 또는 1 기가 덴서티 CD.

이정도면 CD 로딩도 무척 빨라 더 이상 "Now Loading, please wait…"란 사인과 SNK의 재주돌이 원숭이를 볼 수 없게 될 것이다.

♣ OS : 윈도 CE "드래곤(Dragon)" OS

"듀랄"에 탑재될 것이라고 하는 윈도 CE OS(Operating System)는 미국 마이크로 소프트사에서 개발한 소형 컴퓨터용 OS이다. 게임기에서 OS를 사용한다는 것이 좀 이상하게 들릴 지도 모르지만 사실 현재의 플레이 스테이션에서도 간단한 OS가 탑재되어 있고 그 위에 모든 소프트웨어 시스템이 돌아 가는 것이다.

파이널 판타지 10이 듀랄로 나온다면…

이밖에 "듀랄"에는 모뎀이 장착되어 있다는 소식도 있다. 필자는 아마 모뎀이 PCMCIA와 비슷한 카드타입으로 나올 가능성이 더 크다고 본다. 물론 이와 관련하여 머지않은 미래에 세가에서 공식적인 발표가 나오리라 생각한다.

가장 궁금한 점은 과연 세가 듀랄이 대중에게 팔릴 수 있는 가격 대에 나올 수 있을까하는 점과 지금도 일본에서는 호황을 누리고 있는 새턴에서 듀랄로의 이동을 어떤 방식으로 할 것인가하는 점이다이다. 만약 새턴을 무참히 죽이고 만다면 지금의 수많은 새턴 유저들의 비난을 받을 것이다. 하지만 98년의 화려한 새턴 소프트 라인업을 볼 때 이런 걱정은 할 필요가 없을 것 같다. 또 한가지 아마도 제일 중요한 것은 서드파티 개발자의 참여이다. 만약 스퀘어에서 파이널 판타지 10을 세가 듀랄로 개발한다면 어떨까? 필자도 스퀘어에서 일하고 있기 때문에 말하는 것인데 충분히 가능성 있는 일이라고 생각된다. 아무튼 필자 역시 세가 듀랄의 첫개발자 중 하나로 그 시스템을 빛낼 게임을 만들고 싶은 마음이 간절하다.

이달의 주목 라인업

데드 오어 얼라이브

82p

고해상도라는 것만으로도 새턴 유저들을 흥분시키기에 충분한데 이번에는 각종 오리지널 요소가 추가된다는 정보가 공개되었다. 챔프를 늦게 구입한 유저들은 벌써 「데드 오어 얼라이브」를 플레이하고 있을 지도 모르지만 6가지의 게임 모드에 오리지널 오프닝, 신 복장과 신 기술 추가 등 컨버전이라기 보다는 오리지널에 가까운 작품이다.

센티멘탈 그래피티

85p

새턴용 연애 시뮬레이션 게임으로는 가장 높은 기대율을 보이고 있는 「센티멘탈 그래피티」의 발매일이 드디어 결정되었다. 게다가 「세컨드 윈도」에 관한 정보도 공개되어 새턴 유저들의 관심을 집중시켰다. 과연 「퍼스트 윈도」와 같은 열풍을 불러 일으킬 지는 미지수지만 기대율 만큼은 어느 게임에도 떨어지지 않는다.

새턴 봄버맨 파이트

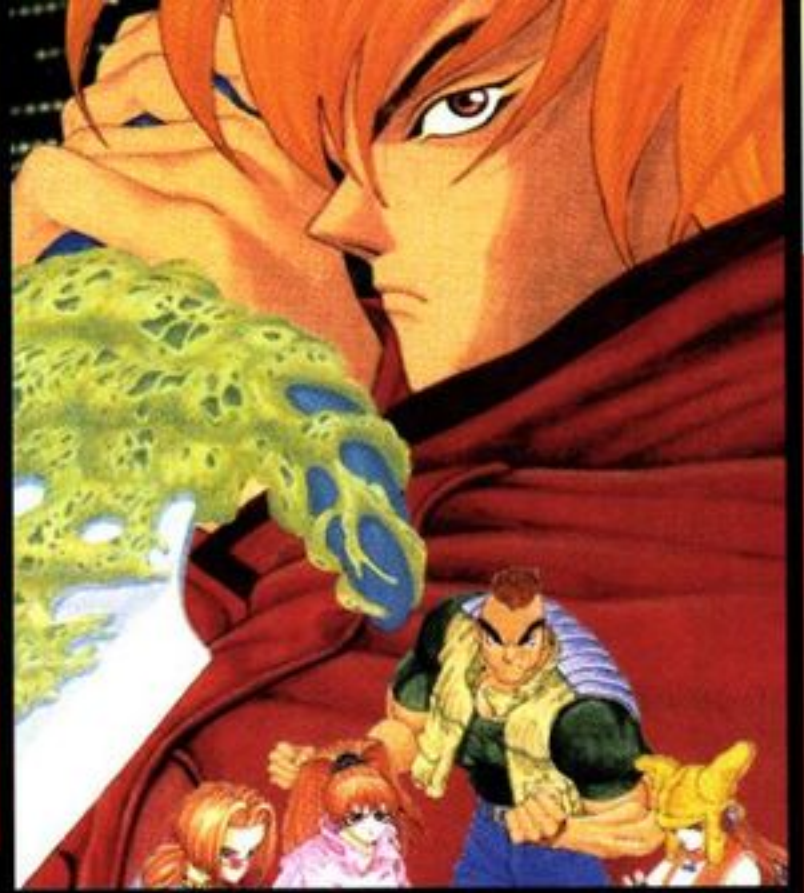
81p

허드슨의 대표적 캐릭터 '봄버맨'. 그간 여러 기종으로 발매되기는 했지만 평면적 필드의 게임이 대부분이었다. 이번 새턴용 「파이트」는 고저가 있는 입체 필드에 대전적 요소를 강화시킨 새로운 스타일의 봄버맨으로 탄생될 듯하다. 처음으로 공개된 게임인 만큼 자세한 정보는 좀더 두고봐야 할 것이다.

SEGA SATURN

드디어 발매일 결정!

론도(RONDE) 윤무곡(輪舞曲)

국내에도 다수의 고정 팬을 확보하고 있는 '마신전생' 시리즈의 최신작 「론도」의 발매일이 드디어 결정되었다. 바로 이달 30일! CD 2장의 대용량으로 그래픽 면에서도 매우 화려하다.

동생을 구하기 위한 형의 끝없는 노력!

박물관으로 유적을 보러 간 주인공 일행은 돌연 마물들의 습격을 받게 되고 주인공의 동생이 마물들에게 끌려가 버린다. 이것이 이야기의 서막. 그후 끌려간 동생을 되찾기 위해 주인공 아스카는 동료들과 함께 미지의 세계로 여행을 떠나게 된다.

강화된 그래픽!

「론도」와 기존 시리즈의 가장 큰 차이점은 우선 뛰어난 그래픽과 시스템을 들 수 있다. 특히 그래픽 부분은 지금까지 공개되었던 게임 화면보다 훨씬 높은 수준의 그래픽으로 등장할 예정인데 그것을 입증하듯 게임 화면이 대거 공개되었다.

그래픽의 향상으로 보다 높은 감정이입이 가능할 것이다

악마의 성격을 보다자세하게!

게임에 등장하는 악마의 성격도 상당 부분 파워 업된 듯하다. 합체시의 대화도 더욱 다양해져 이제는 단순한 유니트가 아니라 모험을 함께하는 동료로서의 의미가 더욱 강해졌다.

시리즈 최대 등장 기록의 '픽시'

개성넘치는 악마들

봉인!

선택 행동

공격을 받으면 상황에 따라 변격도 가능!

3D 필드에서의 전투!

적과의 전투는 3D로 만들어진 필드에서 이루어 진다. 각 스테이지에는 클리어 조건이 각각 설정되어 있어 그 조건을 만족시키면 된다. 전투의 진행 방법은 적과 아군의 유니트가 교대로 행동을 반복하는 턴제로 유니트는 '이동'과 '행동'을 선택해 가며 전투를 행하게 된다. 이동 후에 취할 수 있는 행동은 왼쪽의 표와 같다.

악마를 쓰러 뜨리지 않으면 대화가 발생하지 않는다

선택 행동	효 과
어택(ATTACK)	직접이나 간접 공격
매직(MAGIC)	공격, 회복, 보조 등의 마법을 사용
아카나(ARCANA)	일부 캐릭터에 한해 특수공격을 할 수 있다
아이템(ITEM)	손에 가지고 있는 아이템을 사용
서몬(SUMMON)	계약되어 있는 악마를 소환하여 공격
엔드(END)	어떤 행동도 취하지 않고 행동 종료

전투맵에서의 화면

그래픽

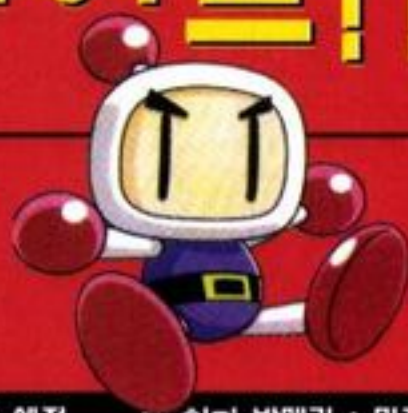
캐릭터

홍미도

독창성

폴리곤으로 다시 태어난

새턴 봄버맨 파이트!!

높이가 설정되어 있는 필드를 자유자재로 돌아 다니는 풀폴리곤 봄버맨. 시점은 쿼터뷰이며 기존 시리즈와는 달리 격투적 성격을 최대화하여 보다 호쾌한 봄버맨이 탄생될 듯하다.

■ 제작사: 허드슨 ■ 장 르: 액션 ■ 현지 발매일: 97년 12월 예정 ■ 현지 발매가 : 미정

이번에는 '격투'다!

폭탄을 집어 던지는 '격투 액션'이 바로 「새턴 봄버맨 파이트!!」다.

물론 전작에도 대전적 성격이 아주 없었던 것은 아니지만 이번 「새턴 봄버맨 파이트!!」는 대전적 성격을 강화시켜 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다. 등장 캐릭터는 능력치가 각기 다른 14명이며 아직 밝혀지지는 않았지만 각 캐릭터에게는 각자의 백 스토리나 세계관이 설정될 예정이다.

고저차가 있는 필드!

배틀은 경사와 계단, 벽 등 여러가지 지형이 조합되어 있는 필드에서 전개된다. 공격 방법은 폭탄의 폭풍으로 상대에게 치명상을 준다는 지금까지의 시스템과 같으며 다만 이번에는 공중에서 폭탄을 폭발시키면 화염이 위에서 아래로 떨어지게 된다는 점이다. 물론 이 화염에 맞아도 대미지를 입게 된다.

14명의 캐릭터 등장

입체 필드. 화면은 쿼터뷰

여러개의 폭탄이 공중에서 작열!

폭풍을 맞으면 데미지를 입는다

봄버맨의 여러가지 액션!

이번에는 지금까지 공개된 봄버맨의 액션을 몇가지 소개하기로 한다. 우선 '데카탄(デカ爆)'. 각 캐릭터에게 설정되어 있는 폭탄 게이지가 차면 거대한 폭탄인 '데카탄'을 사용할 수 있게 된다.

이것은 복수의 캐릭터에게 대미지를 줄 수 있는 강력한 폭탄이다.

초데카탄!

게임을 진행하다 보면 여러가지 아이템이 등장한다. 그 아이템을 얻으면 여러가지 특수한 효과를 발휘할 수 있는데 그중 하나가 바로 '초데카탄(超デカ爆)'이다. 물론 초데카탄을 사용하면 데카탄 보다도 훨씬 강력한 폭풍이 일게 된다.

그외 액션!

그외 액션으로는 굴러 다니는 폭탄을 차버리는 '차기'와 '도망가기'라는 액션이 설정되어 있다고 하는데 불행히도 아직 이러한 액션들에 대한 상세한 정보는 밝혀지지 않았다. 하지만 이외에도 많은 액션과 아이템으로 보다 코믹하고 즐거운 게임이 될 것임에 틀림없다.

이것이 초데카탄이다!

긴장!

화려하게 폭발하는 데카탄

그래픽	캐릭터	홍미도	독창성

SEGA SATURN

SEGA SATURN LINE UP

오리지널이라고 부르고 싶다!

데드 오어 얼라이브

새턴용 「DOA」는 아케이드와 달리 화려한 오프닝과 신기술 등 여러가지 오리지널 요소를 추가하여 아케이드용 「DOA」를 신나게 즐겼던 유저라 하더라도 다시금 플레이해 보고 싶은 욕망을 자극하고 있다.

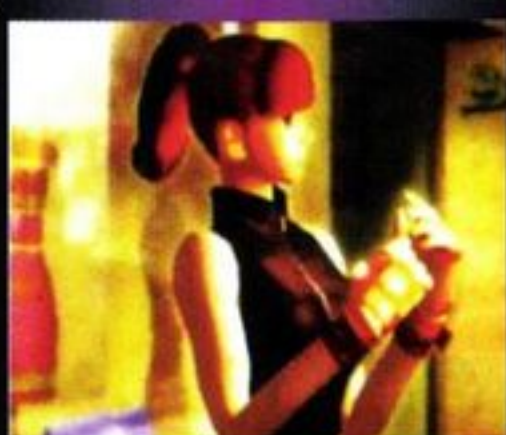
■ 제작사: 테크모 ■ 장 르: 격투 액션 ■ 현지 발매일: 97년 10월 9일 ■ 현지 발매가 : 5,800엔

완전히 새로운 게임으로 등장!

드디어 발매되는 새턴용 「DOA」. 새턴용 「DOA」에는 여러 가지 오리지널 요소를 포함하여 아케이드와는 다른 맛을 느낄 수 있도록 제작되었다. 이번호에는 이런 오리지널 요소를 검증해 보도록 한다. 물론 모든 오리지널 요소를 자세하게 설명하자면 끝이 없겠지만 특히 오프닝 무비와 캐릭터의 새로운 복장, 신 기술 그리고 각 게임 모드 등 4가지 오리지널 요소에 중점을 두고 알아보기로 한다.

오프닝 무비!

아케이드용 게임의 가정용 이식에 있어서 유저들이 가장 기대하는 부분 중 하나가 바로 화려한 '오프닝 무비'와 '엔딩'이다. 이번 새턴용 「DOA」에는 이런 유저들의 기대에 부응하고자 오리지널을 탑재하였다. 물론 아직 엔딩 부분은 자세히 공개되지 않았지만 우선 새턴용 「DOA」의 화려한 오프닝 무비를 공개한다.

길거리를 걷는 레이의 인기에 둘러싸인 카스미 등 각 캐릭터들의 특성에 맞는 오프닝 등장!

NEXT MATCH

로딩 CG는 대전상대의 복장에 맞춰 등장한다

여성 캐릭터의 신 복장!

새턴용 「DOA」에는 아케이드에서 볼 수 없었던 캐릭터들의 신복장이 등장한다. 이번에는 여성 캐릭터들의 신복장만을 공개하지만 남성 캐릭터들도 신복장이 등장하며 캐릭터에 따라서는 숨겨진 복장도 있다고 한다.

레이 판(レイ.ファン)

레이 판의 복장은 우선 아케이드에서 호평을 받았던 청색 도복은 그대로 두고 새로운 이미지의 종업원(?) 복장이 추가되었다.

한쪽만 찢어진 바지가 인상적이다

가정부(?) 레이 판

다른 색이 더 존재할지도...

청색 도복은 부활되었다

카스미(かすみ)

우선 카스미의 신복장은 3가지 색의 세라복. 그러나 이보다 더 쇼킹한 것은 토끼 복장의 카스미를 발견할 수 있다는 것이다.

3색의 세라복

토끼(?) 카스미 등장!

티나(ティナ)

서부의 건맨(?) 티나. 이번에 공개된 티나의 복장은 은색 권총을 허리에 찬 건맨 스타일. 하지만 격투 중 총을 사용할 수는 없다고 한다.

건맨 등장!

어딜 차는 거야?

신기술 등장!

SS용 「DOA」의 최대 특징이라고 할 수 있는 신기술. 이번에는 '카스미'와 '하야부사'의 신기술을 공개하도록 한다. 특히 '하야부사'는 14종류의 신기술이 추가되어 아케이드와는 전혀 다른 캐릭터라는 느낌이 들 정도이다.

그외 상대가 앉아 있거나 서 있는 것에 관계없이 상대의 자세를 붕괴시키는 OH 기술이 추가되었다.

카스미의 신기술

카스미의 신기술 중 현재까지 확인된 것은 모두 7종. 주로 연속기가 증가했다는 것이 가장 큰 특징이다.

기술명	커맨드	종 류
무환도	⇘⇘P	타격기
풍인	⇘⬉K	타격기
연인습	PPPK	타격기
연광지습각	PP⇨P⇩K	타격기
연광이습참	PP⇨PKK	타격기
채앵	⇨H	OH
지진앵	적이 앉았을 때 ⇘H	하단 OH

풍아

연광지습각

채앵

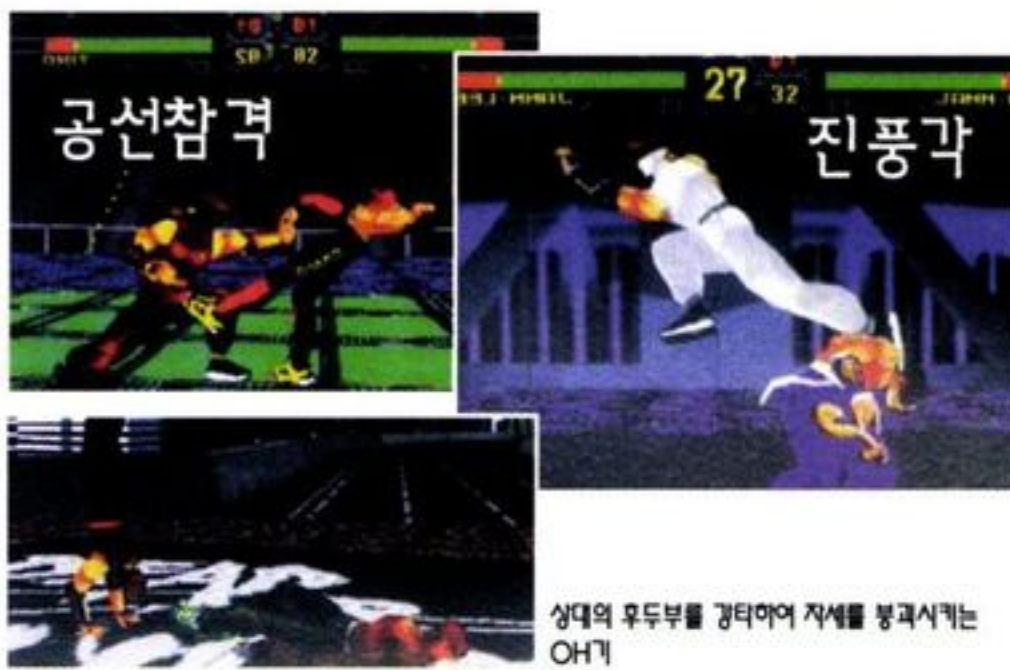
하야부사의 신기술

많은 기술이 추가되어 전혀 새로운 캐릭터라는 느낌마저 드는 하야부사. 새로 추가된 기술은 실용적인 것부터 트릭까지 여러가지이다.

기술명	커맨드	종 류
지선각	⇙P⬇K	타격기
진풍각	⇩H+K	타격기
승룡각	⬇⇦K	타격기
공선참도	PP⇦P	타격기
공선참격	PP⇦P⇨P	타격기
공진격	⇦P⇨P	타격기
머리차기	⇩⇘⇨H	OH
갑옷사냥	적 뒤에서 ⇨H	OH
환영. 개	적이 앉았을 때 ⇘H	하단 OH
뇌인	적이 앉았을 때 뒤에서 ⇘H	하단 OH
축격획투	대 중단차기 ⇩⇙⇦H	DH
이풍	⇗P	이동기
천지 바꾸기	⇘P+K	이동기
레	⇨⇦⇨H+P+K	어필기

공선참격

진풍각

상대의 후두부를 강타하여 자세를 붕괴시키는 OH기

게임 모드는 모두 6종!

SS용 「DOA」에는 모두 6가지의 게임 모드가 탑재되어 있다. 물론 각각 CPU전과 대인전이 가능하며 게임의 설정을 변경시킬 수 있는 옵션도 탑재되어 있어 CPU의 난이도와 체력 등을 자유롭게 설정할 수 있다.

이번에는 이 중에서 타임어택 모드와 서바이벌 모드 등 특색있는 모드를 위주로 알아 보기로 한다.

타임어택 모드

기본은 아케이드 모드와 같지만 옵션에서 설정한 CPU의 체력이나 난이도는 모두 무효가 되고 초기상태로 플레이하여 클리어 시간을 기록하는 모드이다. 물론 2P의 도중 참가도 불가능하다.

최고의 타임을 노려라!

대련(組み手) 모드

SS용 「DOA」의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 모드로 30, 50, 100 등 일정 수의 상대를 설정해 놓고 싸운 후 승률과 클리어 타임을 겨루는 모드.

승률은 각 라운드마다 표시된다

서바이벌 모드

체력 게이지가 없어질 때까지 몇명의 CPU 캐릭터를 쓰러뜨리는가를 겨루는 모드. 물론 이 모드 역시 타임어택과 마찬가지로 옵션의 설정은 무효가 되며 체력은 다음 경기로 넘어갈 때 약간 회복된다.

체력 게이지를 이어야 한다!

트레이닝 모드

비디오 게임용 격투 액션에서는 필수로 자리잡은 트레이닝 모드. 커맨드 기술의 습득과 각 기술의 대미지를 확인할 수 있다.

연습 상대는 오리지널 캐릭터!

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

드디어 발매일 결정!

은하 아가씨 전설 유나3

전략성이 높으면서도 귀여운 캐릭터들이 총출동하는 「유나」의 발매일이 드디어 결정되었다. 현재 개발 상황은 약 70% 이상으로 발매일이 연기되는 일도 없을 듯하다. 그러면 이번호에는 지면을 통해 게임 초반의 미션을 체험해 보도록 한다.

■ 제작사: 허드슨 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 97년 12월 4일 ■ 현지 발매가 : 미정

유나의 신 시스템 지상 체험!

네오 동경시가 돌연 기계화 군단에게 습격당하자 부모님의 신변을 걱정한 유나는 일단 집으로 돌아가게 된다. 마을은 여기저기 파괴되어 있었으며 유나의 집은 기계화 병사에게 습격당해 어머니와 아버지가 방어전을 벌이고 있었다. 유나는 재빨리 부모님을 도와 전투에 참가하게 된다.

적을 쓰러 뜨리고 부모님을 구하자!

부모님을 도와 드리기 위해서는 우선 집 안의 병사들을 모두 쓰러뜨려야 한다.

이 미션에 등장하는 파티는 유나, 유리, 시오리 등 3인. 우선 전방에는 유나를 앞세우고 회복기를 사용할 수 있는 유리가 서포트 역할을, 사정거리가 긴 시오리가 후방에서 공격하는 패턴이 가장 이상적일 것이다.

병사들에게 포위된 유나의 집

출격할 캐릭터를 고르고 승리 조건이 표시되면 배틀 개시!

스토리가 진행되면 함께 싸우는 동료도 늘어 난다

전투가 끝나고...

아무튼 두사람을 무사히 구출하고 나면 무사태평한 아버지와 어머니는 유나가 출연하는 드라마를 촬영하는 것으로 알고 오히려 즐거워(?) 한다. 한편 어머니로부터 회복 아이템인 '주먹밥(おにぎり)'도 받을 수 있다. 그후 유나와 그의 친구들은 학교에서 싸우고 있는 동료를 도와주러 떠나게 된다.

전투에 상응하는 골드를 받을 수 있다

캐릭터의 방향도 중요!

전투에 있어서 캐릭터의 방향도 매우 중요하다. 특히 공격을 받을 때 정면 보다는 측면이나 후방에서의 공격이 더 큰 데미지를 입게 된다. 게다가 뒤에서 공격을 받으면 반격도 불가능하다. 따라서 이동이나 공격 시에는 적 캐릭터의 배치를 유심히 살펴 보고 가는 방향을 정하는 것이 좋다.

적을 공격할 때는 뒤를 노리는 것이 좋다!

공격도 가지가지!

유나에서는 통상 공격이라고 하더라도 캐릭터에 따라 여러가지 차이가 있다. 공격의 종류에는 근접 공격, 원거리 공격 외에도 일정 에리어 내에 있는 적이나 직선상에 있는 적에게 카운터를 먹일 수 있는 범위 공격과 라인 공격 등이 있다. 하지만 근접 공격만 할 수 있는 캐릭터와 여러가지 공격 방법을 사용할 수 있는 캐릭터가 나누어져 있기 때문에 이를 잘 활용하여 전투를 벌여야 한다. 또한 적이 바로 옆에서 공격해 오면 반격을 가할 수도 있다.

근접 공격

원거리 공격

원거리의 적을 공격하는 유나의 필살기

이동시 방해가 되는 장애물 중 파괴가능한 것도 있다!

그래픽

캐릭터

몰입도

독창성

12명의 미소녀 중에 킹카를 찾아라!

센티멘탈 그래피티

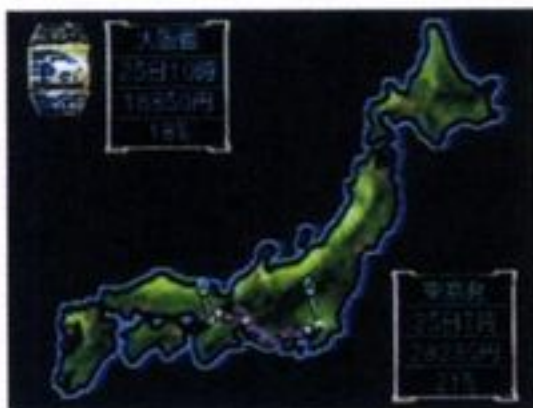
높은 기대를 모으고 있는 새턴용 연애 시뮬레이션 「센티멘탈 그래피티」의 발매 예정일이 드디어 다음달로 다가왔다. 게다가 그동안 소문만 무성하던 「세컨드 윈도」의 소식도 공개되었다. 이제 한달만 참자!

■ 제작사: 연애 시뮬레이션 ■ 장 르: NEC 인터채널 ■ 현지 발매일: 97년 11월 예정 ■ 현지 발매가 :7,500엔

다양한 이동 수단 공개

과거에 전학을 밥먹듯 하던 고교 3학년의 주인공은 졸업을 1년정도 앞두고 과거(?)의 여자들을 만나러 전국 여행을 떠난다. 지금 살고 있는 대도시를 떠나는 기분... 밤 기차를 탈까? 아니면 과감하게 비행기를 타고 그녀가 있는 곳으로!

3가지 패턴의 이동!

이동수단에는 교통망을 이용한 도시간의 이동과 도보에 의한 도시내의 이동, 도시 근교로 나가는 이동 등 3가지의 패턴이 존재한다. 물론 이동을 하면 시간이 경과하고 체력과 소지금이 줄어드는 것은 기본. 결국 스케줄 관리와 소지금의 연관관계가 이 게임의 키 포인트이다. 특히 전국을 이동할 때는 8개의 교통수단 중 하나를 선택하게 되는데 목적지까지의 소요시간과 교통비 등을 충분히 고려하여 선택해야 한다.

전국단위의 이동수단

히치 하이크	쾌속야행
쾌속열차	급행야행
급행열차	심야버스
비행기	페리

시내 이동

전국을 이동할 때의 맵 화면

교외 이동

만남과 데이트!

각 도시에는 여성 캐릭터가 1명씩 주인공을 기다리고 있다. 한번 만나게 되면 친밀도가 올라가게 되고 각 지방의 특색있는 데이트 코스를 경험할 수 있게 된다. 하지만 무작정 아무 도시나 찾아간다고 해서 여자아이와 만나게 되는 것은 아니다. 우선 동경의 집에서 전화를 걸고 언제 만날지를 정해 두는 것이 중요하다. 기본적으로 여름방학 등의 장기휴가가 아니면 주말을 이용해야 한다.

게임에 등장하는 여자아이가 12명이기 때문에 스케줄 관리에도 각별히 신경을 써야 한다.

○ 대화 중 여자아이의 메시지는 모두 성우의 목소리로 처리!

○ 대화 중에는 이런 선택지도 등장

원거리 연애는 관심이 중요!

이 게임은 일본 각지를 무대로 하는 원거리 연애를 테마로 하고 있다. 원거리 연애의 가장 큰 문제점은 조금만 신경을 쓰지 않아도 금방 친밀도가 떨어져 버리고 만다는 것이다. 비록 멀리 있더라도 항상 곁에 있다는 마음가짐이 중요하다.

○ 여자아이에게 전화를 걸어 언제 만날 지를 결정

○ 이벤트

세컨드 윈도 발매!

센티멘탈 그래피티 팬들을 깜짝 놀라게 할 빅 뉴스가 공개되었다. 아직도 높은 프리미엄이 붙어 있는 「퍼스트 윈도」의 후속편인 「세컨트 윈도」가 초회 한정판에 동봉된다는 소식이다. 이왕 사려면 반드시 초회 한정판을 노리기 바란다.

○ 지도를 열면 각지에 있는 여자아이의 기분을 일기예보 마크로 표시!

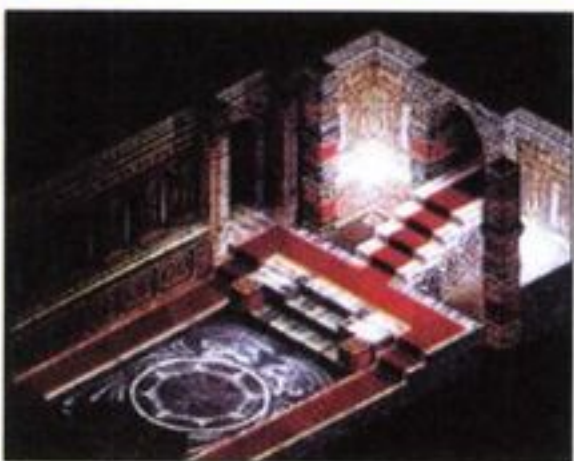
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN LINE UP

롤플레잉

마리의 아트리에

- 이마디오 ● 97년 12월 예정
- 5,800엔

PS용 게임으로 발매되어 히트를 기록하고 있는 「마리의 아트리에」가 새턴으로 등장한다. 플레이어는 주인공 마리가 왕립마술학교를 마칠 수 있도록 잘 보살펴야 한다. 게임챔프 7월호에 PS용 「마리의 아트리에」가 자세하게 공략되어 있으니 다시한번 참조하도록 하자.

블랙 매트릭스

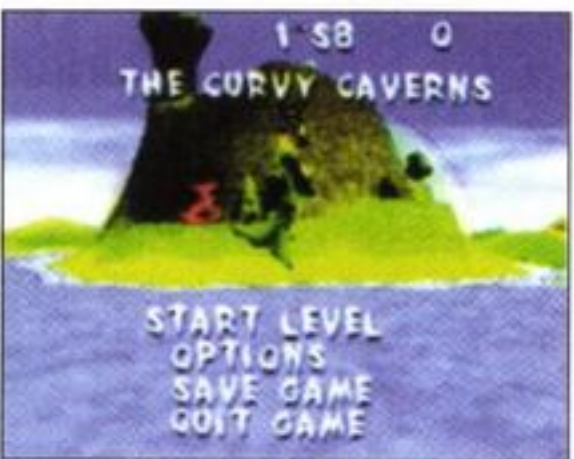
- NEC 인터채널 ● 미정
- 미정

「동급생」이나 「센티멘탈」 등 미소녀 게임의 선두주자 'NEC'가 이번에는 조금 색다른 시뮬레이션 RPG를 선보인다. 무대는 악이 세계를 지배하는 판타지 세계로 어두운 분위기와 무거운 스토리가 특징이다.

액션

반사로 스파크

- 지그 ● 97년 12월 상순
- 5,800엔

캐릭터를 조작하여 볼을 던져 그 반사를 이용해 적들을 물리치는 퍼즐형 액션 게임. 플레이어는 스피드나 파워 등 각기 특징이 다른 4명의 캐릭터 중 하나를 선택할 수 있다.

클락! 파워파워 아일랜드

- 미디어퀘스트 ● 97년 12월 예정
- 5,800엔

파워파워 섬을 무대로 펼치는 코믹 액션 게임. 파워파워 섬에는 파워파워 친구들과 클락이 평화롭게 살고 있었으나 어느날 사악한 마법사 자하토르테 13세가 등장하며 이야기는 시작된다.

격투액션

아스트라 슈퍼스타

- 선소프트 ● 97년 11월 예정
- 5,800엔

국내에도 「두근두근7」으로 참신한 격투 액션을 선보였던 선소프트의 신작 격투 액션. 종래의 게임에서는 볼 수 없었던 아이디어와 기존의 2D 격투 액션에서는 보기 어려웠던 '공중전'을 탑재하여 새로운 타입의 격투를 선보인다.

사바키

- 마이크로 캐빈 ● 97년 12월 4일
- 5,800엔

세계의 각종 격투기들을 모티브로 한 3D 격투 액션. 전체적인 분위기는 실사풍으로 등장 캐릭터 역시 동물이나 몬스터가 아니라 모두 사람이다. 공격이나 방어 보다는 반격에 치중한 시스템으로 상대의 공격을 미리 간파하는 것이 매우 중요하다.

어드벤처

프리즈너 오브 아이스

- 엑싱 ● 97년 12월 예정
- 5,800엔

제 2차 세계 대전이 벌어지기 전, 시대가 전쟁으로 치닫고 있을 즈음, 독일은 수수께끼의 생명체 '프리즈너 오브 아이스'의 힘에 주목하게 된다. 플레이어는 이런 상황에서 미국 장교가 되어 수수께끼와 음모를 파헤치게 된다.

레이싱

세가 투어링 카 새턴 에디션

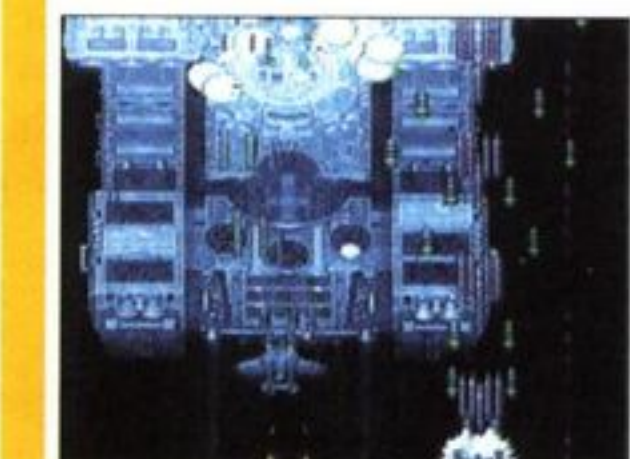
- 세가 ● 97년 11월 예정
- 5,800엔

시속 300Km의 하이 스피드 레이싱. 2P 대전은 상하 화면 분할로 처리되었으며 자동차의 색깔도 마음대로 바꿀 수 있다. 물론 멀티 콘트롤러와 핸들 콘트롤러가 대응되며 현재 알려진 바로는 4개의 코스가 등장할 예정.

슈팅

데자에몽 2

- 아테나 ● 97년 10월 9일
- 5,800엔

슈팅 게임이라기 보다는 '슈팅 게임 만들기'라고 할 수 있는 「데자에몽2」. 이번에는 그래픽과 BGM은 물론 유저가 직접 폴리곤을 다룰 수 있도록 되어 있다. 직접 만들기 불안한 유저도 샘플로 들어 있는 3개의 슈팅 게임을 즐기면서 자신만의 슈팅을 연구해 보자.

배틀 가레거

- EAV ● 미정
- 미정

우선 기동력을 중시한 타입이나 공격력을 중시한 기체 등 4대의 기체 중에서 하나를 선택하여 게임에 임하게 되는 슈팅 게임. 각 기체에는 각기 다른 스페셜 웨폰이 장비되어 있으며 2인 동시 플레이도 가능하다.

기타

사다모토 요시유키 일러스트레이션즈

- 가이낙스 ● 97년 11월 27일
- 4,800엔

「네오아미스의 날개」, 「이상한 바다의 나디아」, 「에반겔리온」 등 가이낙스의 수많은 히트작을 탄생시킨 '사다모토 요시유키'의 일러스트집. 수록되어 있는 작품은 총 115점이며 사다모토씨가 직접 작품을 해설하는 동영상이 수록되어 있다.

알카나 스트라이크

- 타카라 ● 97년 12월 예정
- 미정

레드 컴퍼니와 타카라가 손잡고 신장르의 개척에 나섰다. 「알카나 스트라이크」는 본격 카드 배틀 게임으로 국내에서도 인기를 끌고 있는 '매직 더 게더링'이나 '포켓 몬스터' 등과 같은 카드 게임을 새턴으로 즐길 수 있도록 만든 신장르 게임이다.

Cheat Codes For Ss User!

마블 슈퍼 히어로즈

숨겨진 캐릭터 사용!

아니타와 사노스 등 숨겨진 캐릭터를 선택할 수 있는 방법이 공개되었다. 방법은 우선 게임을 한번 클리어한 후에 숏컷(ショートカット)을 오프(OFF)로 한 상태에서 캐릭터 선택시에 상, 우, 하, 좌, 상, 우, 하, 좌, 상, 다음에 약P, 중P, 강P 버튼의 순서대로 누르면 아니타(アニタ)를 사용할 수 있게 된다. 같은 방법으로 하, 하 다음에 약K, 중K, 강K를 누르면 닥터 둠(ドクタードーム)를 선택할 수 있고 상, 상 다음에 강P, 중P, 약P를 누르면 사노스(サノス)를 선택할 수 있으며 사용 기술은 아래표와 같다.

아니타(アニタ)

킬슈레드	PK+PK
고우키 소환	→↓↘+P
레이레이 소환	←↓↙+P
러브 포 유	↓↘→+PPP
특수 공격	4단 점프 가능(점프중↑)

닥터 둠(ドクタードーム)

프리즈마 빔	↓↘→+P
포톤 샷	→↘↓↙←+P
모레큐라실드	→↘↓↙←+K
포톤 아레이	↓↘→+PPP
특수 공격	일정시간 점프(↓↙←+KKK)

사노스(サノス)

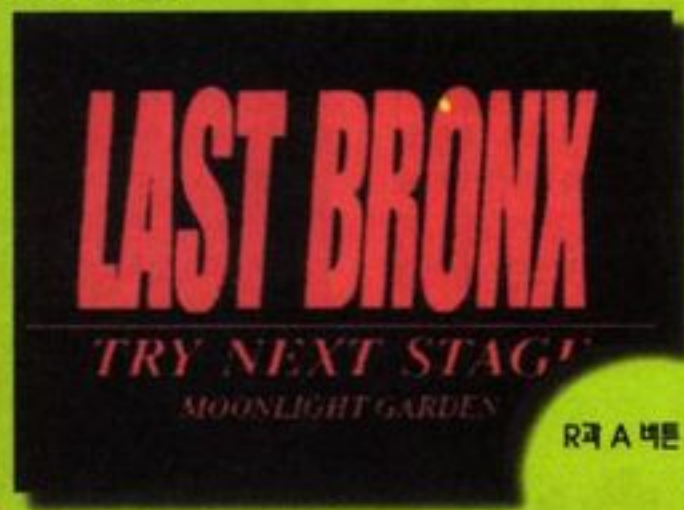
타이타닉러쉬	←↙↓↘→+P
데스스피어	↓↘→+K
간트렛리얼리티	←↓↙+약P
간트렛스페이스	←↓↙+중P
간트렛파워	←↓↙+강P
간트렛타임	←↓↙+약K
간트렛소울	←↓↙+중K
간트렛마인드	←↓↙+강K

닥터 둠 등장!

라스트 브롱크스

BGM 교체

토미와 리사, 쿠로사와의 스테이지에서 BGM을 변경할 수 있는 비법이 발견되었다. 방법은 토미, 리사, 쿠로사와의 스테이지 로딩화면에서 음악이 시작될 때까지 R과 A 버튼을 계속 누르고 있으면 된다. 그러면 조금 색다른 분위기에서 게임을 즐길 수 있게 된다.

R과 A 버튼

대전시 젬(GEM) 제거!

대전 플레이를 할 때 스테이지를 선택한 후부터 라운드가 시작할 때까지 1P와 2P 양측 모두 L과 R 버튼을 계속 누르고 있으면 젬이 없어지게 된다.

노 젬 (NO GEMS)

캐릭터 선택의 비밀!

우선 숏컷(ショートカット)을 오프(OFF)로 한 상태에서 캐릭터 선택화면으로 간다. 그후 캐릭터 선택화면 상단의 캐릭터는 상, 하단의 캐릭터는 하를 3초 이상 누르고 선택하면 캐릭터의 색이 변하게 된다.

여기서 커맨드를!

무사도열전

주인공 캐릭터의 색 변경!

이 게임에 등장하는 파티 캐릭터는 게임 도중 '오복실(呉服屋)'로 들어가 색깔을 바꿀 수 있다는 것은 대부분 알고 있을 것이다.

이번에는 파티 캐릭터가 아니라 주인공 캐릭터의 색을 변경시키는 비법이 공개되었다. 방법은 캐릭터 선택화면에서 ←,→,↘,↓+X의 순으로 누르면 된다. 원래대로 되돌리고 싶을 때는 →,←,↙,↓+X의 순으로 입력하면 된다.

←,→, ↘,↓+X

SS 액션리플레이 코드

바이오 하자드

마스터코드	F6000924 C305
	B6002800 0000
라이프 (질)	102F51AC 0060

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 성수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 SS비법 담당자 앞

한글판 「알버트 오딧세이 외전」

게임에 전념할 수 있는 친절한 한글화

그동안 발매가 된다된다 하면서 소문만 무성하던 최초의 한글판 RPG 「알버트 오딧세이 외전」이 드디어 발매되었다. 가격은 5만 5천원선(한정판 : 마우스 패드 포함)으로 저렴한 가격이라고는 할 수는 없지만 일본 대작 게임의 경우 엄청난 프레미엄(바가지?)이 붙는 현실을 고려해 볼 때 그다지 비싸지도 않은 편이다. 게다가 우영은 앞으로도 이번 알버트와 같이 한정판을 위주로 게임을 발매할 예정이어서 한정 소장품을 소중히(?) 생각하는 매니어들을 들뜨게 하고 있다. 그럼 이제 한글판 알버트의 세계로 떠나 보자.

RPG의 기본 룰을 따른 명작

우선 한글이 들어가 있는 패키지를 보고는 참 정감이 느껴진다는 생각을 했다. 우리나라 유저에게 이런 제품이 당연한 건데 그동안 일본어 패키지 제품만을 보다가 한글 패키지를 보니 신기하다는 느낌이 들 정도였다.

일단 「알버트 오딧세이 외전」은 한글화하기 좋은 소프트라고 할 수 있다. 「사쿠라 대전」처럼 유달리 왜색이 풍기는 게임도 아니고 초보자에게 부담을 줄만큼 난이도가 높은 RPG도 아니기 때문이다.

한글판을 처음 구동시키는 유저들은 누구나 오프닝에서부터 탄성을 지르기 시작한다. 우리말로 지원되는 음성이 아직은 낯설기 때문이다. 더구나 게임을 계속 진행하다 보면 일본 게임과 비교할 수 없는 매력을 느끼게 된다. 사실 일본어를 잘하는 유저도 일본 게임을 즐기다 보면 모르는 단어가 나오기도 하고 미묘한 대화의 즐거움을 놓치기 일수이기 때문이다. 그러나 이제는 그런 걱정을 할 필요없이 단지 게임에만 전념할 수 있다. 특히 알버트의 경우 대화에 선택지까지 등장하기 때문에 한글화의 즐거움은 더욱 큰 것이다.

「알버트 오딧세이 외전」은 전반적으로 RPG 게임의 기본적인 룰을 그대로 지켜 만든 게임이라고 할 수 있다. 따라서 RPG 게임을 한번이라도 해 본 유저라면 무리없이 플레이할 수 있다. 물론 그동안 RPG를 해보지 않은 유저라면 이번 기회에 RPG의 재미를 충분히 느낄 수 있을 것이다.

시점은 대부분의 RPG 게임에서 채용하고 있는 사이드 뷰 배틀을 채용했으며 전투 중 커맨드는 마법, 도망, 공격, 아이템, 방어의 5가지의 아이콘으로 표현되어 있어 간단하면서도 편리하게 구성되어 있다. 다른 RPG 게임과 마찬가지로 전투 후에는 아이템이나 소지금을 얻을 수 있고 레벨을 높일 수도 있다. 물론 마을 내에서 아이템을 사거나 발견할 수도 있으며 많은 유저들이 지적한 것처럼 로딩 시간이 길다는 것이 가장 큰 단점이라고 할 수 있다.

장기적인 투자의 결실!

물론 한글판이 무조건 좋다는 것은 아니다. 우리나라는 아직 게임의 개발에 있어 선진국이라고 할 수 없는 만큼 아직 일본판을 따라 가지 못하는 부분도 많다. 그중 가장 눈에 띄는 것이 바로 게임에 사용된 글자 폰트와 성우 등의 부분이다.

일본 게임의 경우 일본어를 모르는 유저가 보더라도 각 게임에 어울리는 폰트를 적절히 사용하고 있다고 느껴지는 데 반해 한글판 게임은 이런 부분에서 일본판보다 떨어진다고 할 수 있다.

이번 한글판 「알버트 오딧세이 외전」에서도 이런 부분이 가장 많은 지적을 받을 것으로 보여진다. 게다가 한글판이기는 하지만 영어가 너무 많이 사용되었다는 것도 문제점이라고 할 수 있다. 이런 문제는 복잡한 한글 구조의 탓도 있다. 좀더 자세하게 이야기하자면 게임에는 주로 '8 X 8' 폰트가 사용되는 데 획수가 적은 일본어나 알파벳은 충분히 표현이 가능한 반면 한글은 '8 X 8' 폰트로는 거의 불가능하다고 할 수 있다.

그리고 성우의 기용에 있어서도 일본의 경우는 게임이나 애니메이션 성우가 스타의 대열에 당당히 설 수 있는 반면 현재 육성이 지원되는 국산 게임의 경우 특별히 기억나는 목소리가 없는 것도 사실이다.

물론 이러한 문제는 얼마나 투자를 할 수 있느냐의 문제에서도 기인된다. 다시 말하면 막대한 투자를 해도 그만큼 회수할 수 있다면 투자를 해도 아깝지 않은 것이다. 게임의 판매율에 있어 이미 10만 카피 수준을 넘어 100만 카피 단위로 접어든 일본과 아직도 만 카피만 팔리면 대작이라는 인식을 가지고 있는 우리나라와는 엄청난 차이가 있다. 따라서 지금 당장 일본 게임과 비교를 한다는 것 자체도 무리일 수 있다.

한글화라 이해력도 높다!

사실 비디오 게임의 경우 가격이 비싸다는 점과 국내에는 책임자가 없는 일본 게임이라는 점 때문에 카피 CD가 널리 퍼지게 되었다. 따라서 우영을 포함한 여타 비디오 게임 관련업자들이 투자를 가장 망설이게 되는 이유가 바로 이 복사 CD 문제이다.

하지만 요즘 한글화 게임이 하나둘 발매되면서 하이텔 'GAMER', 나우누리, 'VG' 등 비디오 게임 동아리에서도 그동안의 복사 논쟁에서 벗어나 일단 국내 컨버전 제품은 정품을 사용하자는 쪽의 캠페인도 벌이고 있다. 이러한 유저들의 자구 노력은 앞으로 더욱 늘어날 국내 비디오 게임시장을 더욱 밝게 할 청신호로 보여진다.

실제로 우영은 앞으로도 '실루엣 미라쥬', '록맨 X4', '바이러스', '그랜디아', '천외마경 제4의 묵시록' 등 수많은 대작 새턴 게임을 한글화 컴버전할 계획에 있다. 더구나 대부분의 게임들을 알버트와 같이 카피 CD와는 차별화를 둘 수 있는 한정판으로 발매할 계획이어서 유저들을 더욱 기쁘게 하고 있다.

명작 게임이란 시간이 서너달 지난다고 해서 그 재미가 반감되지는 않는다. 실제로 많은 유저들이 아직도 '가디안 히어로즈'나 '건 그리폰' 등 1년이 넘은 게임들을 지금도 즐거운 마음으로 플레이하고 있을 것이다. 「알버트 오딧세이 외전」 역시 「버철 파이터 2」나 「세가 랠리」 등과 같이 당당하게 새턴 콜렉션으로 선정된 게임인 만큼 졸작은 아니라고 생각한다. 로딩이 지루하다는 것이 가장 큰 문제지만 스토리나 전투 시스템 등은 여타 RPG에도 떨어지지 않는다. 독자 여러분 중에서 아직 일본어판 「알버트 오딧세이 외전」해 보지 못한 유저가 있다면 이번 기회에 반드시 한글판 「알버트 오딧세이 외전」을 플레이해 보기 바라며 글을 마친다.

게임에 숨겨진 신의 손

챔프에서 발견! 게임 디자이너

게임에서 빼놓을 수 없는 것 중 하나가 바로 캐릭터. 수많은 캐릭터 상품이 불티나게 팔리고 있는 현상이 대변하듯이 게임에서 캐릭터라는 요소는 절대로 따로 생각할 수 없는 부분이고 그 만큼 게임에도 많은 영향을 미친다. 이번에는 바로 그 게임의 숨겨진 산모라고 할 수 있는 캐릭터 디자이너에 대해 알아 보기로 한다.

타케이 마사키 (竹井 正樹)

「졸업」과 「동급생 1, 2」로 유명한 디자이너. 일부 매니어 중에는 이미도 「졸업」에 그의 이름이 나오지 않는다는 것 때문에 의아해할 지 모르지만 졸업에 나오는 이름이 본명이며 타케이 마사키는 그의 예명이다.

디자인 작품

동급생 시리즈 (PC, PC엔진, SS, PS, SFC, PC-FX)
졸업 1 (PC, PC엔진, 3DO, SS)

카와모리 쇼지 (河森 正治)

「초시공요새 마크로스(82년)」로 데뷔한 메카닉 디자이너. 건담과 함께 마크로스의 '발키리'를 모르는 사람은 거의 없을 것이다. 마크로스는 물론 비행 변신체란 산뜻한 아이디어를 통해 마크로스의 얼굴로 등장한 발키리가 바로 그의 작품이다.

디자인 작품

마크로스 시리즈 (전체)(반다이/PS, 반다이/SS, 메사이아/PC엔진)
아머드 코어 (전체)(프롬 소프트/PS)

후지시마 코스케 (藤島 康介)

"오! 나의 여신님"이라는 애니메이션으로 널리 알려져 있는 디자이너. 그가 관여한 게임 또한 대부분 대히트를 기록했다. 예를들자면 새턴의 초 히트작 「사쿠라 대전」의 캐릭터 역시 그의 작품이다.

디자인 작품

테일즈 오브 판타지아 (남코/SFC)
사쿠라대전 (세가&레드/SS)

우르시하라 사토시 (うるし原 智志)

랑그릿사의 멋진 일러스트를 기억하는가? 바로 랑그릿사의 멋진 일러스트로 유명한 그의 그림은 여성 캐릭터의 노출로도 정평이 나있다. 아마 랑그릿사의 일러스트를 한번이라도 본 유저라면 이점에 대해 공감이 갈 것이다.

○원안

○우르시하라가 결정한 일러스트

디자인 작품

랑그릿사 시리즈 (메사이아/MD, SS, SFC, PC-FX, PC엔진)
스페이스 판타지존 (NEC/PC엔진)

가토키 하지메 (カトキ ハジメ)

사람이 아닌 메카닉 디자이너로 정평이 나 있는 작가. 바로 세가의 초 히트작 "전뇌전기 버철온"의 멋진 버철로이드들이 그의 작품이다. 어딘가 버철온의 캐릭터들이 건담을 닮았다는 느낌을 주는데 그것은 그가 바로 건담 0083의 덴드로비움을 디자인했기 때문이다.

디자인 작품

전뇌전기 버철온 (전체)(세가/아케이드, SS)
슈퍼로봇대전 외전 마장기신 (전체)(반프레스토/SFC)
신 슈퍼로봇대전 (리얼 시리즈의 디자인)(반프레스토/PS)

아키다카 미카 (明貴 美加)

레드 컴퍼니의 작화부 캐릭터 디자이너로 「기동전사ZZ건담」, 「기동전함 나데시코」등의 메카닉 디자이너로 잘 알려져 있다. 특히 현재 기대를 모으고 있는 허드슨의 「은하아가씨전설 유나3」의 메인 디자이너로 잘 알려져 있다.

디자인 작품

기동전함 나데시코 (세가/새턴)
은하 아가씨전설 유나 1, 2, 3 (허드슨/새턴, PC엔진)

SS 동아리 소식

안녕하세요! 새턴을 아끼시는 모든분들. 그리고 새턴동 회원 여러분. 이제 바야흐로 가을입니다. 또한 게임이 많이 나올 듯한 예감이 드는 계절! 약간의 침체적 분위기에서 「슈퍼 로봇대전F」의 등장으로 인해 몇주 동안 새턴동이 떠들썩하고 물론 새턴 관련 모임도 떠들썩했던 것같습니다.
앞으로도 이렇게 유저들의 맘을 달래줄 대작들이 많이 나왔으면 하는 바램입니다. 물론 정신적 즐거움이 곧 물질적인 아픔이 될 지도 모르지만요.

새턴동 이모저모

1. 우선 액션 리플레이를 위한 전용게시판 「액플 전용 게시판」이 만들어 졌네요.
   분석 게시판의 7번 메뉴를 이용하시면 됩니다.
2. 레벨 명칭이 바뀌었죠. 종전 준회원, 정회원, 도움지기란 명칭이 새턴유저(준회원), 서드파티(정회원), 부시삽(도움지기)으로 바뀌어서 약간 산뜻해졌습니다.
3. 아쉽게도 저희 모임의 소모임이었던 「A.R.S 연구모임」이 활동의 부진으로 폐쇄 조치하였습니다. 발전성있는 소모임이었는데 방장님의 부재가 약간 큰 타격이 됐던 것같습니다. 이로써 소모임이 하나도 남지 않게 됨으로 전문성 소모임의 새로운 개설이 시급한 문제로 떠올랐습니다.

게임을 마치고…

역시 회원 여러분이 여러가지 게임을 무사히 끝마치고 그 게임에 대한 소감을 적어주셨습니다. 이번 달에도 그 중 몇가지를 간추려서 소개하고자 합니다. 챔프 독자 여러분도 잘 읽어 보시고 게임을 구입하시는데 참고하시기 바랍니다.

●타이틀명 : 스파 콜렉션 ●올린이 : 박종준 (ID : pkjgjn)

안녕하세요. 섹시킹입니다. 이제서야 오래전에 받은 스파 콜렉션의 소감을 씁니다. 우선 1번 장에 '슈퍼스파2'와 '슈퍼스파2X'가 있고 2번에는 '스파제로2대쉬'가 있다는 건 이미 다른 분들이 소감을 올렸기 때문에 다 알고 계실겁니다.
지금 '슈퍼스파2X'를 하고 있는데 왠지 그냥 2에는 속도도 많이 느리고 고우키도 골라지지 않고 그나마 한번정도 쓸 수 있는 필살기도 없어서 관심이 가지 않네요.
슈퍼스파2X를 보면 제가 3DO는 가지고 있지 않아서 절대적인 비교를 할 수는 없지만 그래픽에서는 만족할 만한 수준입니다. 터보4로 하는데도 불구하고 게임을 시작할 때 마구 느려지는 현상이나 앞뒤로 점프를 할 때 회전하는 캐릭터들은 엄청 많이 끊깁니다.
그리고 오락실에서 느꼈던 박력과 긴박감이 많이 사라졌어요. 1인 대전은 재미없지만 2인 대전은 아주 재미있습니다. 주위에 잘하는 사람이 있으면 구입해도 괜찮을 듯합니다.
스파제로2대쉬는 지난번의 스파제로2랑 똑같은 건데 그래픽이야 흠잡을 데 없을 정도로 굉장하고 사운드는 훨씬 더 빵빵해졌어요. 그리고 초필살(슈퍼콤보)이 일반 상태에서도 연달아 나가네요. 캐릭터 선택의 폭도 넓어져서 재미가 추가되었습니다.
다른 기종으로는 3DO밖엔 나오지 않았고 새턴으로 이식되기만을 기다린 저였기 때문인지 전체적으로 좋아 보이네요.

●타이틀명 : 슈퍼 로봇대전F ●올린이 : 이민호 (ID : gslee)

안녕하세요? 늙은이여요.
오늘에야 드디어 프레스로 「슈퍼 로봇F」를 구했습니다. 골드로 사려다가 그 잠깐을 기다리기 싫어서 바로 살 수 있는 동네 매장에서 프레스로 구입했습니다.
프롤로그의 내용을 읽어보니 F의 스토리는 4차의 후편이 아니고 4차의 스토리를 개량한 것 같아요. 이 점에선 전 한 가지 안심을… 혹시 5차는 닌64로 나오지 않을까?
주인공 선택화면이 나오는군요. 이번엔 미리 등록된 캐릭터들이 8명이 마련되어 있습니다. 4차와는 달리 우주에서 스타트네요. 4차 시절의 어린이들 같던 얼굴에서 많이 성장한 듯한 느낌도 들고… 좀 더 원작 애니에 가까운 모습들로 바뀌었더군요.

자 그럼 평가를 해볼가요??
1. 사운드 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ : 최고예요. 시리즈 최강의 사운드
2. 그래픽 ♥♥♥♥♥♥♥♥♡♡ : 글세요. 그렇게 좋다고는 못합니다. 단 메뉴나 기타 여러가지 부분의 레이아웃은 상당히 세련되게 변했네요.
3. 조작성 ♥♥♥♥♥♥♥♥♡♡ : 이런 게임에서 조작성 따지긴 뭐하지만 뭐 편하다곤 할 수 없지만 무난하네요.
4. 난이도 ♥♥♥♥♥♥♡♡♡♡ : 1화밖에 안해봤지만 쉬울 것같아서…
5. 로딩 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ : 좋습니다. 로딩 무지하게 싫어하는 제가 별로 못느낄 정도이니… 하지만 자세히 뜯어보면 약간씩 자주 합니다. FF7처럼.

●타이틀명 : 디자이어 ●올린이 : 이한 (ID : 이한8047)

디자이어(DESIRE)를 목요일에 구입하고 오늘이에서야 알버트(ALBERT) 편의 엔딩을 보았습니다. 먼저 이 게임의 특징은 '이브 버스트 에러'와 같이 두 캐릭터를 플레이함으로 그 게임의 실체를 알 수 있는 멀티 사이드 방식의 어드벤처입니다.
하지만 이브와 조금 다른 면이 있다면 이브는 동시에 진행 해야 하지만 이번 디자이어는 알버트 편을 다 진행 해야만 마코토(誠) 편을 진행할 수 있습니다.
그리고 잠깐 게임을 소개하자면 알버트편의 주인공인 알버트는 디자이어라는 섬에 취재 의뢰를 받아 취재를 떠나게 됩니다. 디자이어로 떠나던 중 카스미라는 그란체스터 재단 회장의 손녀와 만나던 중 도중 의문의 수송기 추락사건을 접하게 되고 알버트는 디자이어에 대해 마르티나 스테라비치 교수에게서 충격적인 사실을 알게 됩니다. 디자이어의 연구 목적은 표면적으로 내세웠던 것이고 사실은 군사시설. 그것도 생체병기를 개발하기 위해 세워진 곳이라는 것입니다.
우선 이 정도만 공개하겠습니다. 그리고 디자이어를 구입하실 때(정품) 꼭 챙기셔야 할 것들이 있습니다. 트레이딩 카드 3장, 클리어 파일, 브로마이드가 동봉되어 있기 때문입니다.

SS 반

이달의 지각생

김성근/대구시 신평리 APT 평리 4동 32-101
이명호/대구시 신평리 APT 평리 4동 24-401
배현오/성남시 분당구 야탑동 매화마을 205-1102
신준섭/강원도 원주시 태장1동 801-103

안녕하세요? SS 담당자 이인분입니다. 지난호에 개설된 챔프학교에 많은 독자 여러분들이 사연을 보내 주셔서 정말 감사합니다. 하지만 항상 이런 코너를 꾸미다 보면 선택된 독자 보다는 선택되지 못한 독자들이 더많다는 사실 때문에 저 역시도 괴롭습니다. 그래도 우리는 다같은 SS반입니다. 비록 이번에는 뽑히지 못했더라도 다음에 더 정성껏 사연을 보내 주신다면 반드시 뽑아드리도록 노력하겠습니다.

김윤수 /

안녕하세요? 전 오늘 기분좋은 일이 있었습니다. 한동안 시험기간이라 게임을 별로 하지 못했습니다. 그런데 시험을 전과목 1개 틀려 1등을 한 것입니다. 그래서 가게일로 바쁘신 어머님께서 소원 한가지를 들어 주신다고 하셨습니다.

그래서 오늘 제대로 된 격투 게임 하나 구하러 게임점에 갔습니다. GB를 살까 하고도 망설였지만 저는 스페셜CD와 '모델3'라는 유혹을 뿌리치지 못하고 '라스트 브롱크스'를 샀습니다. 정말 재미없는 사연이라고 생각하실 지도 모르지만 어머님이 고맙고 고생 끝에 낙이 온다는 교훈을 챔프학년 친구들과 나누고 싶어 이렇게 사연을 드립니다.

음! 김윤수 학생은 공부를 상당히 잘하는 군요. 어른들은 보통 게임을 하면 공부를 못한다는 편견을 가지고 있기 때문에 게임을 하는 유저들은 더 열심히 공부해야 해요. 사실 저는 게임 잘하는 학생은 그만큼 머리가 좋다는 이야기이고 IQ도 높아진다고 생각하거든요. 게다가 게임은 스트레스도 해소해 주고요. 그러니까 적당한 게임은 분명히 학생들에게도 도움이 된다고 생각합니다.

저는 당대 최고의 게임기 새턴 유저인 유광정이라고 합니다. 저는 요전에 '슬레이어즈 로얄'을 사서 지금도 재미있게 하고 있습니다. 그런데 하루는 저의 제일 친한 친구 승윤이가 놀러 왔어요. 승윤이는 대번에 '슬레이어즈'를 알아 보고 "이 미션에서는 어떤 마법을 쓸까!", "음 파이어볼이 좋을까?", "아니야 드라그 슬레이브가 날꺼야"하며 재미있게 놀았습니다. 하지만 그 다음날 승윤이는 몸져 누웠습니다. 학교도 안나오구요. 저는 지면을 빌어 승윤이의 건강을 빌어 주고 싶습니다. 비록 우리는 보유 게임기가 틀려도 좋은 친구입니다. 나는 새턴, 승윤이는 플스. 하지만 우리는 나이스 프렌드!

새턴 유저와 플스 유저가 항상 싸움만 벌이는 현실과 비교해 볼 때 광정군과 승윤군은 정말 좋은 게임 친구이군요. 서로의 게임기가 더 낫다는 주장만 하기 보다는 새턴 게임이 좋은 게 나오면 같이 즐기고 플스 게임이 좋은 게 나올 때 또 같이 즐기면 얼마나 좋습니까. 저는 광정군의 그런 모습이 정말 대견해 보입니다. 저 역시 승윤군이 하루빨리 완쾌되기를 빌며 앞으로도 그렇게 계속 사이좋은 친구로 남았으면 좋겠습니다.

장재원 /

안녕하세요. 새턴파 재원(아마테라스)입니다. 저희 동네에는 제가 자주 가는 게임 전문점이 있는데 지금은 여러가지 일로 인연을 끊고 살고 있습니다. 그중 하나가 RF 케이블 사건!!

저는 새턴을 샀지만 제방의 TV가 선 하나짜리라서 RF 케이블을 구입해야 했습니다. 그래서 저는 늘 가던 게임 가게로 갔습니다. "아저씨, RF선 하나 주세요" "어~~ 자!" "아저씨 이거 비디오도 같이 연결돼요?" "그래. 그럴거야"

아저씨의 대답에 약간의 의심을 가지기는 했지만 일단 사가지고 왔습니다. 그 후 '슬레이어즈' 엔딩을 녹화하려고 하니 안되는 것이었습니다. 게다가 저희 학교에서 비디오 연결이 가능한 RF 케이블을 더 싼 가격에 팔고 있는 것입니다. 그래서 그후로 우리 동네에선 절대 다른 것을 사지 않습니다. 다른 친구들도 바가지를 쓰지 않았으면 좋겠다는 마음으로 이렇게 사연을 보냅니다.

물건을 살 때 바가지 써본 경험은 누구나 있을 것입니다. 특히 게임 초보자일 때는 더 그런 경우를 당하기 쉽습니다. 새턴이나 플스를 비롯 대부분의 게임 소프트와 게임 액세서리들이 보따리(?)를 통해 국내로 들어와 유통되는 것들이기 때문에 이런 현상은 어쩌면 당연한 것인 지도 모릅니다. 하루빨리 정식 하드웨어와 소프트가 유통되어 정찰가격제가 시행된다면 이런 문제는 조금 나아지겠지요. 하지만 그 때까지는 물건을 구입할 때 여기저기 많이 알아보고 구입하는 것이 좋습니다. SS반 여러분들도 친한 가게가 있다고 해도 반드시 여러군데 들어보고 게임을 구입하시기 바랍니다.

황득원 /

겜에 죽고 겜에 사는 '겜생겜사' 황득원입니다. 6개월전 저는 친구와 같이 게임매장에 가서 저는 PS를 친구 SS를 구입하여 서로 바꿔가며 잘지내고 있었습니다. 그러던 어느날 친구가 자기의 SS와 게임을 7만원에 팔겠다고 하더군요. 저는 그 친구가 하도 이상해서 한번 더 생각해 보라고 권유했습니다. 하지만 얼마후 저는 그 친구의 SS를 사려고 마음먹고 친구집으로 갔습니다. 그랬더니 그 친구가 추석때 사촌동생이 SS를 고장내어 팔 수 없다고 하는 것입니다. 그 때 친구 어머님이 부르시더니 친구와 큰 돈거래를 한다고 마구 야단치셨습니다. 게다가 전 친구집을 나온 후 집에 오다가 깡패를 만나 만원을 빼앗기고 집으로 돌아 왔습니다. 결국 SS도 못사고 야단맞고 돈 빼앗기고 정말 재수없는 날이었습니다. 하지만 전 그래도 SS를 살 것입니다. '슈퍼 로봇대전F'를 위해!

'겜생겜사'라고 혈안한 사연이군요. 어른들이 보기에도 7만원은 큰돈입니다. 그러니 친구 어머님은 혹시나 큰돈 거래로 인해 친구들간의 의리가 상하지 않을까, 혹시 돈을 잃어버리지는 않을까 등의 여러 걱정을 하셨을 것입니다. 저 역시도 자기가 큰돈을 벌 수 있는 나이가 아닐 때 무엇을 사고 싶다면 당연히 어머님과 상의하여 사거나 팔았으면 좋겠다고 생각합니다. 이런 일로 인해 친구와 의리가 상하지 않았으면 좋겠습니다. 그리고 벌써 SS와 '슈퍼 로봇대전F'를 샀다면 이번호 챔프의 '슈퍼 로봇대전F' 완전공략을 잘 참조하여 즐기시기 바랍니다.

이동원 /

안녕하세요. 8월의 어느날 드디어 '슈퍼로봇대전F'가 나오기로한 날이었습니다.
저는 연기된 것도 모르고 어차피 일본에서 올라오는데 3~4일 걸리니까 하며 4일이 지났습니다. 그날부터 전 대구의 거의 모든 게임매장을 순방하고 나서 없다는 걸 확인하고는 곧 집으로 돌아와 전화와의 전쟁을 선포했습니다. 나중에는 얼마나 많이 전화를 했던지 했던 곳을 또 한 경우도 있었습니다.
그렇게 몇일이 지나고 9월 조금 넘은 어느날 동네 매장 아줌마가 이러시더군요.
"발매일이 9월 25일로 연기됐어야!"

많은 유저들이 대작이 나올 때를 기다리며 안절부절해 본 경험을 가지고 있을 것입니다. 재미있는 게임이란 그만큼 사람을 흥분시키죠. 특히 이번달에는 '슈퍼 로봇대전F' 때문에 전국의 새턴유저들이 모두 흥분되어 있는 것같습니다. 챔프에서도 그런 여러분들의 분위기에 결코 뒤지지 않을 정도로 열심히 공략을 마련했으니 많은 도움이 되길 바랍니다. 아마도 동원군은 지금쯤 챔프를 펴놓고 열심히 '슈퍼 로봇대전F'를 즐기고 있겠죠! 정말 너무 기분 좋겠어요!

출 석 부

6번 김윤수	7번 유광정
8번 장재원	9번 황득원
10번 이동원	

이인분의 챔프학년 SS반 응모요령

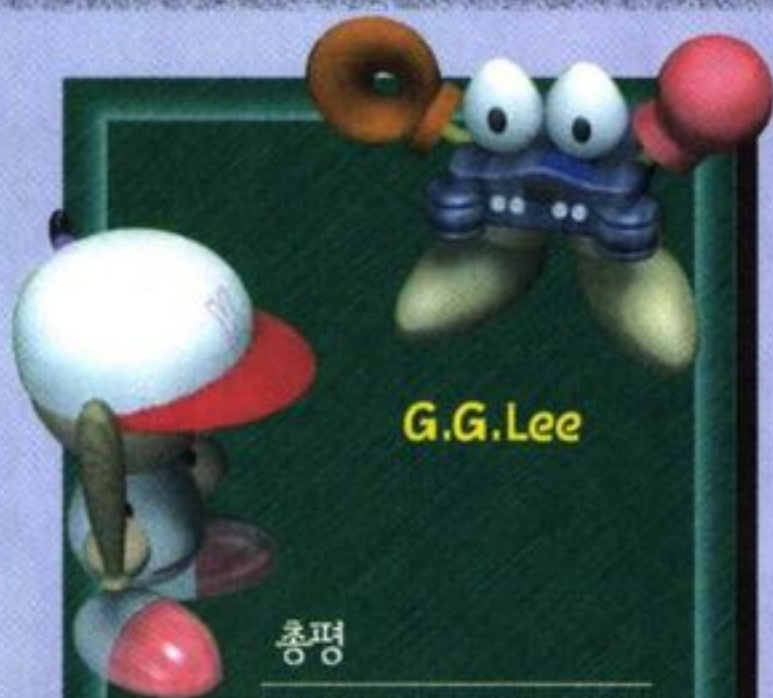
기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

숙성시켜 손수 만든 N64게임 "감칠맛이 솔솔"

N64의 능력이 점점 상승해 가는 사실은 N64 매니어라면 누구든지 인정하는 바이다. 하드웨어와 테크놀러지 분야에 관해서 열거하자면 끝이 없으며 한계를 느낄 수도 없다. 그동안 침묵으로 일관했던 야마우치 사장의 미소가 이제 점점 짙어져 가며 닌텐도 본가로 회귀하는 소프트 하우스들도 점점 그 수를 더해간다.

그러면 97년 한해의 빠짐없는 준비성에 비례하는 내년의 계획성과 발전성은 얼마나 될 것인가에 대해 일본 허드슨의 나카모토 대표이사의 말을 빌어 지면에서 점검해 본다.

G.G.Lee

총평

한국 고나미에서 출시한 [인터내셔널 슈퍼스타 사커 64]는 실황 시리즈를 좋아하는 매니어에게 상당한 인기를 끌어면서 판매되고 있다. 물론 일본판(실황월드 사커3)에 익숙한 매니어들은 조금 아쉬움이 있지만 정품이라는 의의가 갖는 것은 상당히 크다.

실황 시리즈는 뭐니뭐니 해도 아나운서가 쉴새없이 떠드는 실황멘트이다. 두 버전의 차이점을 든다면 일본 게임은 여전히 쉴새없이 멘트를 떠든다는 것이며 미국은 차분한 어조로 실황을 전개한다. 각자 취향에 맞는 게임생활이 됐으면 한다.

비하인드 스토리

GB와 N64가 연결된다?

GB용으로 인기가 있었던 「포켓몬스터」가 N64로 개발된다고 발표함에 따라 GB와 N64가 연결 된다는 사실이 언급됐다.

내년이면 10년째를 맞는 GB가 「포켓몬스터」에 의해 절정기를 맞이했는데 GB끼리가 아닌 N64와의 연결을 두고 무척 기대가 된다. 특히 N64는 확장성이 높은 것이 특징이고 내년에 발매될 64DD가 있으므로 그다지 어렵지는 않을 것으로 생각된다.

닌텐도 측에서는 여러가지 다양한 연구를 하고 있다고만 홍보할 뿐 정식으로는 발표하지 않고 있는데 N64와 GB가 연결된다면 GB의 절정기는 계속될 것이며 게임의 다른 재미도 즐길 수 있게 될 것으로 기대된다. 결코 먼 미래의 얘기가 아닌 듯 싶다.

N64용 포켓몬스터「피카츄 겐키데츄」

라이브러리는 명작 제조기인가

지금의 게임 업계를 보면 매우 기계적으로 만들고 있다는 느낌이 든다.

최근의 게임 소프트를 보면 그런 감이 더욱 짙은데 그 기계적으로 게임을 만들 수 있도록 한 것에 일조한 것은 뭐니뭐니 해도 라이브러리가 아닌가 싶다. 라이브러리 장비는 훌륭하다고 할 수 있다. 역시 가전 제품의 황제 소니는 뭐가 틀려도 틀리다. 그렇지만 소프트를 만드는 측에 문제가 있다. 게임으로서는 질이 떨어지는 데도 일단 상품화하려는 게임이 최근 많다. 이것을 게임의 정체라고 할 수 있지 않을까.

즉 라이브러리라고 하는 것은 '소프트를 만드는 이들의 공유재산' 이라고 표현할 수 있다. 그러므로 라이브러리를 만드는 회사가 계속해서 나오면 재산은 증가할 것이다. 그렇지만 라이브러리를 사용하는 회사만 증가하는 것이 현상이므로 왠지 모두가 재산을 갉아먹어 있는 듯한 느낌도 있다. 한번 라이브러리가 정비되면 비슷한 게임이 나올 위험성도 있는 것이다.

올해 연간 800개 이상의 게임이 나왔다고 하는데 그중 완전히 인기가 없었던 게임도 있다. 지금의 일본 게임 업계는 시장 전체가 큰 것도 아닌데 소프트는 많이 나온다. 마치 작은 생선을 10개의 젓가락이 집어올리고 있는 듯하다.

라이브러리란?

게임 제작을 위한 샘플 프로그램과 같은 것으로 PS용 라이브러리를 소니가 충실히 만들어 유명해졌다. 게임 만들기를 스파게티 요리에 비유하면 N64라면 우선 반죽부터 시작해야 하지만 PS의 경우는 많은 종류의 반죽, 혹은 토마토 소스가 이미 어느 정도 완성된 재료를 갖고 요리할 수 있다. 이 재료를 렌지에 돌리기만 하면 되는 완성품 직전의 것이다. 환상의 프로그램인 것이다. 제작 기간의 단축과 축적된 기술의 유효한 이용 등 그 메리트는 크지만 쉽게 게임을 만들어 버린다는 단점도 있다.

제 2의 아타리 쇼크 우려

이러한 상황에서 소프트를 만드는 사람은 열심히 할 필요가 없어진다. 그 중 강한 사람이 나와서 자본력으로 작은 고기를 모두 먹어 치운다면 약한 회사는 '뭔가 다른 새로운 것을 만들어야 한다' 는 사실에 좌절하고 맥이 빠져 버릴지 모른다. 크리에이터가 간단하게 만들 수 있는 것은 좋지만 비슷한 게임을 만들어 마켓을 점점 파괴해 갈 수도 있는 것이다.

그러면 이번에는 회사내에서 개발예산의 인

출이 시작된다. 예산이 적게 되면 당연한 일이지만 진보가 없어지게 되는 것이다. 전체가 뒤떨어지고 악순환이 계속된다. 그것은 이미 몇번이나 일본에서 겪은 바 있는 '아타리 쇼크'를 포함해 그런 상황은 과거에서 몇번이나 있었다.

반죽하는데 시간이 걸리는 만큼 맛있는 N64

이런 위기 상황에서 등장한 것이 N64. N64는 "게임이 변한다, 64가 변한다"라는 모토를 내세우며 작년에 데뷔했다. 그렇지만 올해의 N64는 그다지 편하지는 않았다.

N64는 대단한 머신임에 틀림없는데 그것을 이해하기 위해서는 여러가지 연구와 실험이 필요했다. 개발자들은 매우 보람있는 머신이라고 생각되나 시간이 많이 걸린다는 사실을 알고 있었다.

그래서 개발자 사이에서는 N64를 밀가루에 비교하기도 한다고 한다. 반죽하기는 힘들어도 일단 만들어 놓으면 빵도 될 수 있고 피자파이, 우동도 될 수 있으니까 말이다. 그 정도로 N64는 포텐셜이 높다고 할 수 있다.

닌텐도는 어떤 의미에서 '내기'를 했는지 모른다. 풀 모델 체인지의 N64가 아니라 슈퍼패미컴의 마이너 체인지하는 것이 승산이 있을 것으로 내다 본 것이다. 그래서 올 여름에는 많은 소프트가 나왔던 것이다. 그러나 새로운 것이 없으면 유저들에게 금방 싫증을 불러 일으키게 되어 마켓이 무너질 지도 모른다. 어쨌든 지금은 작은 물고기를 10개의 젓가락으로 건지는 시대이므로…

N64의 능력이 점점 상승!

그러므로 다른 연못을 파서 새로운 물고기를 방류하거나 키워서 알을 낳도록 해야 한다.

허드슨이 이러한 점에서 작년부터 N64를 신중히 검토하고 있는데 이상하게도 N64의 능력이 점점 상승해 가는 것을 알 수 있다.

N64의 특징인 마이크로 코드도 새롭게 갖추게 되었기 때문이다. 예를들면 2D 게임을 만들때 「요시 아일랜드64」에서 사용한 마이크로 코드를 사용하면 상당히 실용성 있게 될 가능성도 나왔다. 즉 작은 데이터로 간단하게 자연스러운 지형을 그리게 된다. 난이도 A 클래스의 CG 표사 테크닉을 저마다 가질 수 있게 된다. 스킨 애니메이션, 즉 인간의 피부 수축과 같은 미묘한 움직임을 폴리곤으로 표현하는 기술도 상당한 곳까지 와 있다. 꿈틀꿈틀 거리는 슬라임처럼 젤리형의 캐릭터도 지금의 하드에서는 절대 표현할 수 없었는데 그런 것이 N64에서는 가능하므로 개발자들은 이러한 부분을 시도해 봐야 할 것이다.

「웨이브 레이스64」에서 파도의 움직이라든지 한단계 진보된 캐릭터의 움직임 등. 게다가 슈퍼 마리오64와 같은 스탠다드한 3D 액션 게임을 만든다고 해도 과거보다 상당한 폴리곤 수를 표시할 수 있게 되었다.

유저들을 기다리게 하는 N64

마이크로 코드, 실용주의, 스킨 애니메이션, 표시 폴리곤 수… 지금 단계에서는 유저들에게는 관계없는 기술적인 이야기이지만 N64의 가능성을 충분히 설명해 주고 있는 테크놀러지이다.

N64. 올해까지는 준비기간이었다. 지금까지 상당한 양의 밀가루를 반죽해 온 것이다. 그러므로 이제 떡이라도 만들 때가 왔다. N64가 제 기능으로 유저들을 재미있게 할 시기는 내년이다. 내년을 위해 유저들은 차분히 식탁위에 음식이 놓이기를 기다려야 하지 않을까…

마이크로 코드란?

3D 게임이든 2D 게임이든 N64로는 여러 타입의 소프트를 즐길 수 있다. 어떤 다른 게임이라도 즐길 수 있도록 RCP(리얼타임 미디어 코 프로세서 :N64의 두뇌)에 명령하고 있는 것이 마이크로 코드이다. 3D 폴리곤에 적합한 코드든, 사운드에 적합한 코드든 마이크로 모드를 교환함으로써 N64의 성격, 성능을 확장시킬 수 있다. 소프트에 따라서 하드 그 자체에 영향을 미치는 것은 타 기종에서는 할 수 없고 이것이야 말로 N64의 최대의 이점이다.

'폴리곤은 강점이지만 2D은 단점' 이라는 것이 N64에는 없다. 요시 아일랜드64가 그 증거이다

이달의 주목 라인업

악마성 드라큘라 3D

96p

더욱 공포심을 더하게 될 N64용 악마성 드라큘라. 전통적인 드라큘라 시리즈에서 조금은 변한 모습과 19세기를 배경으로 하고 있고, 총과 톱을 무기로 사용하고 있는 등 새로운 연출이 돋보인다. 또한 아직까지 베일에 숨겨진 드라큘라의 모습과 수수께끼의 관 속의 소녀 사진 등 등골을 오싹하게 할 게임이다.

스노보우 키즈

97p

귀여운 캐릭터가 흥미를 불러 일으키는 「스노보우 키즈」. 스노우 보드를 즐길 수 있는데 스피드감은 물론 「마리오카트64」에서 즐길 수 있었던 아이템 싸움과 배틀 등 실제의 스노우 보드에 게임적인 요소를 추가한 것이 특징이다.

피카츄 겐키데츄

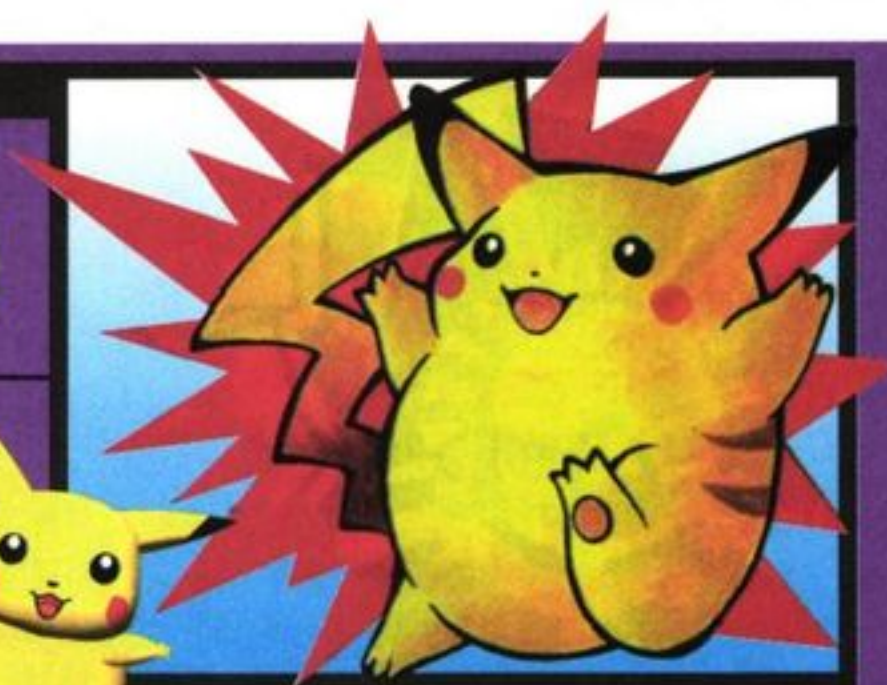
94p

포켓몬스터에서 대활약을 했던 피카츄가 N64로 등장했다. 포켓몬스터에서 수풀형 몬스터이기 때문에 N64에서도 수풀을 무대로 등장하는데 마이크 기능이 있어 매니어들은 그 기능으로 피카츄를 재울 수도 있고 여러 방면으로 관리할 수 있다.

건강스런 피카츄 솔로 데뷔!

피카츄 겐키데츄(가칭)

GB용 「포켓몬스터」에서 인기를 얻고 있는 몬스터 피카츄가 N64의 주요 캐릭터로 등장할 예정이다. 바로 N64 「포켓몬스터」프로젝트인데 최신작에서는 어느 숲속에서 우연히 만난 피카츄와 대화를 통해 친구로 발전한다는 새로운 내용의 게임이다.

■ 제작사: 닌텐도　■ 장 르: 기타　■ 현지 발매일: 미정　■ 현지 발매가 : 미정

귀여운 몬스터 피카츄와의 신선한 만남

롬카셋트로 등장하게 된 N64 최초의 「포켓몬스터」는 피카츄와 친구가 되어 함께 노는 게임이다. 이런 새로운 장르의 게임에는 커다란 비밀이 숨겨져 있는데 함께 그 비밀을 파헤쳐 보기로 하자.

우리들만의 대화는 애정!

이 게임의 목적은 피카츄와 친구가 되는 것. 실제로 친구가 될 때는 인사를 하거나 이야기를 함으로써 이루어진다. 이것을 염두에 두고 우선 화면 사진을 보기 바란다.

화면 왼쪽 아래에는 마이크가 있는데 이것은 음성 입력에 의해 피카츄와 대화를 할 수 있다는 뜻이다.

끝없는 포켓몬스터의 세계!

GB용 「포켓몬스터」는 통신에 의해 대전과 교환이 가능한 것이 커다란 매력이었다. N64에서 이후 등장할 시리즈도 이 매력을 충분히 살린 예정인데 예를 들면, 이번 「피카츄 겐키데츄」에서 친구로 만든 피카츄와 처음부터 함께 모험을 할 수 있는 RPG도 등장할 수 있다는 것이다. 이후의 전개가 매우 기대된다.

가까이 가면 도망가 버릴 수도 있다

손을 뻗어도 팔 수 없어

사과를 따 줘서 고마워

저 위에 있는 사과를 먹고 싶어

성급하게 다가가면 도망가 버린다

이것에 주목!

친구가 되려고 마음 먹은 이상, 이 게임에서는 피카츄와의 대화가 중요한 포인트가 된다. 그렇지만 실제로는 어떻게 피카츄와 대화를 할 수 있을까? 피카츄는 독특한 언어(이것을 피카츄어라고 한다)로만 이야기할 수 있다. 그러므로 이 게임을 즐기기 위해서는 우선 피카츄어를 이해하는 것이 필수가 되겠다.

N64의 「포켓몬스터」는 이것만이 아니다

N64에 등장하는 「포켓몬스터」는 이것만이 아니다. 롬카셋트의 「피카츄 겐키데츄」를 필두로 여러 장르의 「포켓몬스터」가 속속히 등장할 것 같다. 64DD 대응의 RPG가 나올 것임에도 틀림없는데 이번처럼 색다른 장르의 게임이 될 소지가 다분히 있다.

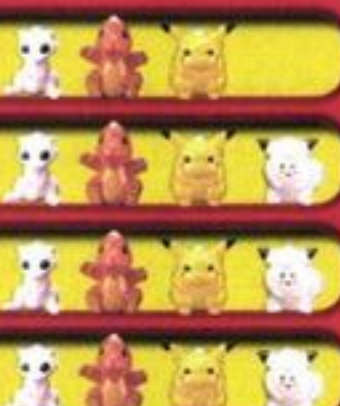
N64와 GB의 관계는?

N64용과 GB용 「포켓몬스터」게임이 서로 통신할 수 있을 것으로 알려졌다. 지금 상황에서는 통신이 가능하다는 사실만이 알려지고 그 내용에 대해서는 아직 밝혀진 것이 없다. 어쨌든 그 열쇠는 아마도 64DD가 아닐까?

그래픽

캐릭터

홍미도

독창성

피카츄 강제견인

포켓몬스터 카드중에서 HP가 가장 많고 상대의 데미지를 줄이는 「울음소리」와 「전기쇼크」가 특기인 피카츄

카드게임에서는 그를 말릴 자 없다. 이젠 우주로, 우주로…(타마코치에선 죽으면 우주로 돌아간다)

안돼, 피카츄! 너에겐 아직 넓은 숲이 기다린다. N64로 GO!

피카츄, 건강한 모습으로 다시 활약하다

신기술의 최고봉, 신시스템의 절정!!

파이팅 컵(가칭)

대전 격투 게임은 좋아하지만 비슷한 시스템에는 질려버린 플레이어에게 반가운 소식이 있다. 이 게임은 적의 체력 게이지만 제로로 하는 것이 아니라 새로운 시스템을 이용하여 상황에 맞는 기술을 구사해서 적을 우롱하는 맛을 느낄 수 있다.

■ 제작사: 이미지니어 ■ 장 르: 액션 ■ 현지 발매일: 97년 겨울 예정 ■ 현지 발매가 : 미정

포인트를 얻는 것이 승리의 지름길

이미지니어의 새로운 감각 대전 격투 게임이 발매될 예정이다. 승부 룰에 포인트제를 도입하는 것이 특징으로 특정 기술을 구사하면 규정 포인트를 얻게 되며 7포인트를 먼저 얻는 쪽이 승리를 하게 된다.

또한 옵션에서는 정해진 포인트 설정과 링의 넓이를 마음대로 변경할 수 있고 진동팩 대응으로 공격을 가하면 콘트롤러가 진동해 긴장감을 더욱 느낄 수 있다.

새로운 기술과 시스템 가득

「파이팅 컵(가칭)」에서는 포인트제라는 독특한 룰을 살리기 위해 여러가지 새로운 시스템을 채용하고 있다. 그 중 새로운 시스템 '던지기'와 '히라리' & '가드'를 소개하겠다.

마구 터지는 던지기 기술

던지기의 중요도가 높은 이 게임에서는 간단한 조작으로 상대방을 던진 후 빠져나가기 기술을 구사할 수 있다. 던지기를 하면 화면 밑에 게이지가 표시되어 시간과 함께 감소해 간다. 이 게이지가 없어질 때까지 AB 버튼을 동시에 누르면 상대방을 던진 후 뒤로 빠져나올 수 있다.

히라리와 가드 사용

타격기에는 '히라리'와 '가드' 2종류의 방어방법이 있다. 우선 히라리는 적이 공격할 때 L버튼을 누르면 되고 적의 공격(상,하단)에 맞춰 자동적으로 막는다. 다만 중단 공격은 막을 수 없고 히라리 중에 던져졌을 경우에는 던지기 기술이 불가능하다.

가드는 적의 공격 중 R 버튼을 누르면 상단 가드가 되고 ↓+R 버튼을 누르면 하단 가드가 된다. 어느쪽 가드라도 중단 공격을 가드할 수 있다. 또한 가드 중 던져졌을 경우에 R버튼을 떼면 던지기 기술을 구사할 수 있다.

적의 하단 공격을 히라리와 점프로 이긴다

상단 공격과 중단 공격을 가드

던지기 기술 성공

파이터들의 정체를 벗겨라

류지(RYUJI) 일본 태생 19세. 편치계의 기술이 특기

레온(LEON) 이탈리아 태생 23세. 킥계의 기술이 특기

메이링(MEILING) 중국 태생 17세. 다리 기술을 구사하는 다양하고 빠른 연속기가 특기

발레리에(VALERIE) 독일 태생 19세. 춤을 추는 듯한 화려한 동작이 특기

밥(BOB) 브라질 태생 29세. 괴력을 지닌 파워 파이터

피엘(PIELLE) 프랑스 태생으로 연령 불명. 허를 찌르는 트리키한 기술 사용

카제(KAZE) 일본 태생 33세. 닌술을 구사하는 공격이 특기

압둘(ABDUL) 몽골 태생 연령 불명. 이상한 기술을 사용하며 마구 웃는 캐릭터

토마호크 미국 태생 36세. 다채로운 던지기 기술을 사용하는 프로레슬러

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

너무 재밌어 등골 오싹한 게임!

악마성 드라큘라 3D

과거 10년 이상 이어온 「악마성 드라큘라」시리즈가 N64에 등장한다는 소식은 이미 챔프에서도 소개한 바 있다. 그럼 이번에는 주인공들의 모습과 3D가 되어 더욱 박진감 넘치는 전투 신을 공개하도록 하겠다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 액션 ■ 현지 발매일: 미정 ■ 현지 발매가 : 미정

피고파하는 드라큘라 백작 부활

지금까지의 횡 스크롤 액션에서 완전히 3D 스테이지로 진보된「악마성 드라큘라 3D」.

등장하는 캐릭터도 3D가 되어 액션성이 더욱 업되었다. 주인공이 조작하는 채찍이 적에게 정확하게 맞는 모습과 트랩을 클리어하는 장면은 긴박감 넘친다. 암흑에서 갑자기 공격해 오는 적은 모든 방향에서 출현하므로 결코 긴장을 늦출 수 없다.

스토리는 대대로 뱀파이어 헌터인 벨몬드가의 후예 슈타이더가 주인공. 19세기 세계에 다시 나타난 드라큘라 백작을 쓰러뜨리기 위해 악마성에 뛰어든다.

또한 슈나이더외에 격투가, 마법사, 총잡이 캐릭터가 등장할 것으로 알려졌다.

운명에 이끌린 고독한 뱀파이어들

슈나이더

본작의 주인공으로 드라큘라 시리즈를 통해 활약하는 벨몬드가의 후예에 해당하는 정통파 뱀파이어 헌터. 25세. 고향 바라키아의 숲에서 수행중이었지만 드라큘라 백작의 부활을 느끼고 일족 대대로 내려오는 성스러운 채찍을 들고 숙명의 싸움에 목숨을 건다. 정의감 넘치고 온화하며 과묵하지만 격렬한 투지를 갖고 있는 청년.

집안 대대로 가보인 채찍을 사용한 공격

코넬

자세한 프로필은 미공개인데 맨손으로 상대를 때려눕히는 격투가인 듯하다. 왜 벨몬드가도 아닌 그가 이 전투에 가담하게 되었는지 수수께끼이다.

○벽을 기어 올라 점프하는 가벼운 몸놀림

캐리

이번에 공개된 유일한 여성 캐릭터. 마법을 사용하는 듯하다. 다른 캐릭터에 비해 접근전은 약하지만 마법의 위력이 굉장하다. 멀리 있는 적을 마법으로 제압한다.

왼손에서 빛을 만들어 낸다

콜러

드라큘라 시리즈 최초로 총을 갖고 있는 캐릭터. 무대가 역시 19세기로 이동함으로써 문명의 이기인 날으는 도구도 등장하는 것 같다. 왼손에는 총, 오른손에는 톱을 장비하고 있는 그는 큰 몸집과 거친 얼굴이 매우 인상적으로 화려한 전투 신을 보여줄 것으로 기대된다.

그의 존재도 수수께끼에 싸여 있지만 역시 슬픈 운명을 갖고 있다.

총을 사용해서 적을 쓰러뜨린다

드라큘라 백작

마지막 보스는 당연히 드라큘라 백작인데 유감스럽게도 그에 대해서는 일체 공개되지 않았다. 그러나 악마성 내부에 놓여 있는 관, 그리고 그곳에 미소녀가 겹쳐 떠오른 화면이 있어 주목을 끌고 있다. 어쩌면 이것이 드라큘라 백작의 딸이 아닐까 하는 추측도 일고 있다.

관과 함께 떠오르는 그녀

드라큘라의 전설

브램 스트커의 소설 「흡혈귀 드라큘라」이후, 많은 소설과 영화의 소재가 된 드라큘라 백작은 15세기에 실존했던 브래드 체페슈를 모델로 하고 있다. 그의 아버지 별명이 '드라쿨(악마)', 그리고 그는 '악마의 자식'이라는 의미를 갖고 있는 '드라큘라'라고 한다. 매우 잔인한 성격이었던 것 같다. 그것이 동유럽에 전설로 퍼져 있던 흡혈귀과 연결되어 드라큘라 백작이 탄생한 것이다.

루마니아의 브라숍이라는 마을에는 소설의 무대가 된 드라큘라성(브란성)이 남아 있어 그 안에 들어갈 수 있다. 날카로운 이빨은 후에 영화와 연극으로 연출되어 덧붙여진 것이고 초기에는 백발의 노인이었다고 한다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

스노보우 키즈

■ 제작사: 아틀라스 ■ 장 르: 레이싱 ■ 발매일: 97년 12월 예정 ■ 발매가 : 7900엔

모든 요소를 짬뽕한 레이스

스노우 보드 게임은 스피드와 기술을 경합하는 게임이다. 그러나 이 게임에서는 거기에 배틀 레이스 요소를 가미시켜 「마리오카트64」와 같이 여러가지 아이템을 사용해 라이벌을 방해하면서 레이스를 할 수 있다. 1인에서 4인까지 즐길 수 있어 매력을 더해 준다.

캐릭터와 보드의 성능을 파악하자!

플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 모두 5명. 각각 능력이 다르며 플레이어는 자신의 보드를 레벨 업시켜 마이 보드로 만들어 세이브해 놓을 수 있다.

그런데 보드를 업시키거나 다음 스테이지로 진행할 때는 반드시 돈이 필요하다. 돈은 배틀 레이스에서 입상하거나 스킬 게임에서 고득점을 내면 얻을 수 있으며 코스 안에 코인이 떨어져 있기도 하다.

보드를 레벨 업시키려면 보드의 타입을 파악할 필요가 있다

낸시 네일

10세. 밝고 애정이 많아 다른 사람들을 잘 돌봐주는 귀여운 소녀. 자신은 알지 못하지만 트리킥은 마을에서 단연 톱.

잼 쿠에님드

11세. 트리킥에 자신이 있어 낸시에게는 라이벌 의식을 갖고 있다.

린다 멀티니

11세. 세계 유명 재단의 딸로 이번 대회의 주최자. 7세때 병요양을 위해 이 마을에 왔는데 마을이 마음에 들어 계속 살고 있다.

토미 퍼시

10세. 슬래쉬와는 어릴 적부터 친구. 멍하고 있을 때가 많지만 슬래쉬와 친구라서 마을 사람에게는 평판이 그다지 좋지 않다.

슬래쉬 카메이

11세. 장난꾸러기로 여름에는 포케바이, 겨울에는 스노우 보드를 즐기는 스피드광. 린다와는 별로 친하지 않은 듯.

뿌요뿌요 SUN 64

■ 제작사: 컴파일 ■ 장 르: 퍼즐 ■ 발매일: 97년 10월 예정 ■ 발매가 : 6800엔

온몸으로 느끼는 뿌요 방정식

남녀노소 모든 게이머가 좋아하는 뿌요뿌요가 N64에도 등장한다. 그것도 진동팩을 사용해서 뿌요의 진동을 최초로 체감할 수 있다. 물론 새로운 요소 '태양 뿌요'에 의한 과격한 공격으로 더욱 긴장감 넘칠 것으로 전망된다.

태양 뿌요라면 도전해 볼 만!

태양 뿌요는 방해 뿌요의 일종으로 간단하게 대전을 해결할 수 있다. 이 새로운 요소로 상대를 극적으로 역전시킬 수 있어 뜨거운 대전이 전개될 것이다.

태양 뿌요를 없애면 상대에게 보내는 방해 뿌요의 수가 배로 증가한다

1인에서 다수까지 재미 확대

혼자서 하는 뿌요에서 새롭게 추가된 '토너먼트 뿌요뿌요(かちぬきぷよぷよ)'로 다수가 즐길 수 있는 모드가 있는데 그 재미를 살짝 엿보자.

혼자서 뿌요뿌요
(ひとりでぷよぷよ)
시작하기 전 만화 데모가 재미있다. 맵을 기본으로 3명의 주인공이 모험을 하는 스토리 모드.

토너먼트 뿌요뿌요
(かちぬきぷよぷよ)
이 게임에서 처음으로 실현한 모드. 시합은 최대 16인까지 참가할 수 있는 토너먼트식. 물론 혼자서도 즐길 수 있다.

인원이 모자르면 컴퓨터를 섞어 대전을 벌일 수 있다

수수께끼 뿌요
(とことんなぞぷよ)
퀴즈 형식으로 나오는 문제를 해결해 가는 퍼즐 모드. N64에서는 초보자도 알기 쉽도록 연습 모드와 2인이 경쟁해서 푸는 대전 모드가 추가되어 있다. 연쇄의 방법을 여기서 익혀보도록 하자.

자신이 갖고 있는 테크닉을 구사해서 문제를 풀자

철저 뿌요뿌요(とことんぷよぷよ)
반영구적으로 뿌요가 내려오므로 어디까지 갈 수 있는지 자신의 한계에 도전할 수 있는 모드.

이곳에서 실력을 닦는 것도 좋을 듯

N64

타마고치 월드

- 시뮬레이션 • 반다이
- 97년 12월 예정 • 6800엔

N64용으로도 타마고치를 기를 수 있게 된다. 무대는 타마고치 박사가 발명한 커다란 타마고치 하우스. 플레이어는 이곳에서 타마고치들에게 보드 게임을 시키면서 성장시켜 나간다. 미니 게임도 다양.

탑기어 랠리

- 레이싱 • 켐코
- 97년 12월 5일 • 6980엔

계산 능력이 빠른 N64 스펙을 활용한 그래픽이 압도적이며 세부적인 사항까지도 묘사된 배경도 일품으로 연출된다. 챔피온쉽과 배틀 모드, 타임 어택 모드, 연습 모드 등 4종류의 게임 모드를 즐길 수 있다.

NBA 인 더 존(IN THE ZONE)

- 스포츠 • 코나미
- 미정 • 미정

NBA를 무대로 하는 박진감 넘치는 농구 게임이 코나미에서 발매된다. 이 게임의 특징은 플레이어의 움직임에 맞춰 컴퓨터가 포메이션을 해 준다는 것. 이것에 의해 팀마다 특색있는 플레이를 재현할 수 있다.

젤다의 전설64

- RPG • 닌텐도
- 97년 12월 예정 • 미정

모든 N64 유저들의 기대를 모으고 있는 「젤다의 전설64(가칭)」. 챔프 지난호에서도 소개한 바와 같이 링크를 따라다니는 요정이 길 안내 등의 네비게이터 역할할 것으로 알려지는 등 새로운 정보들이 속속 들어오고 있다.

디디콩 레이싱(가칭)

- 액션 • 닌텐도
- 97년 12월 예정 • 미정

모든 동물 가족들이 출연해 경기를 벌일 「디디콩 레이싱」. 「마리오카트64」와 같은 인상을 풍기면서도 더욱 파워 업되어 탈 것이 여러 종류 준비되어 있고 아이템이 주어지는 풍선을 모으면 상상 밖의 일이 일어난다.

인터내셔널 슈퍼 스타 사커64

- 스포츠 • 코나미
- 97년 9월 20일 • 한국 고나미 유통

한국 고나미는 일본 타이틀 「실황 월드사커3」를 지난 9월 20일 일본과 동시 발매했다. 영문판으로 인터내셔널 컵 모드와 월드 리그 모드가 준비되어 있으며 전체 36개국 중 1위를 목표로 플레이한다.

N64

G.A.S.P(가칭)

- 3D 격투 액션 • 코나미
- 미정 • 한국 고나미 유통

한국 고나미에서 유통하는 2번째 작품. N64로 즐기면 더욱 긴장감 넘치고 리얼한 움직임이 재현될 것으로 기대를 모으고 있으며 기존의 격투 액션에서 볼 수 없는 주변 물체를 이용하는 등 독특한 액션도 볼 만할 것이다.

패미스타64

- 스포츠 • 남코
- 97년 11월 28일 • 6800엔

전체 8개의 모드 중 최강팀 모드에 대해 이번에 공개되었는데 게임 내용은 메탈이라는 우주인이 공격해 와 야구로 지구를 정복하려 하고 그것을 저지하기 위해 최강의 야구팀을 만든다는 설정.

GB

게임에서 발견!! 타마고치2

- 시뮬레이션 • 반다이
- 97년 10월 17일 • 4286엔

GB용 「게임에서 발견!! 타마고치」의 인기에 힘입어 이번에는 그 속편이 등장한다. 전작보다 달갈의 종류가 훨씬 많아지고 맵이 등장해, 여자 캐릭터를 움직여 이곳저곳에서 신종 달갈을 발견해 기를 수 있다.

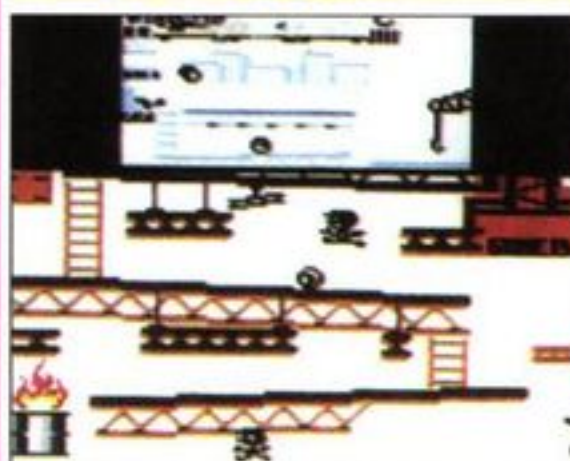
목장 이야기GB

- 시뮬레이션 • 팩 인 비디오
- 97년내 발매 예정 • 미정

목장에서의 생활을 즐길 수 있는 시뮬레이션 게임. 곡식과 가축들을 기르면서 자신의 목장을 넓혀가는 것이 게임의 목적. 통신 케이블로 아이템을 친구들과 교환할 수 있으며 엔딩 후에도 계속해서 즐길 수 있다.

코나미 GB 콜렉션 VOL.2

- 기타 • 코나미
- 97년 12월 11일 예정 • 3980엔

코나미의 명작을 모은 「코나미 GB 콜렉션」 시리즈 제 2탄이 등장했다. 수록 작품은 「트윈비다!!」 「힘내라 고에몽」 「모트크로스 매니악스」 「가탕고통」 등 모두 4가지가 준비되어 있다.

게임보이 갤러리2

- 액션 • 닌텐도
- 97년 9월 27일 예정 • 3000엔

「게임&워치」를 수록한 「게임보이 갤러리」의 제 2탄이 등장한다. 특징은 갤러리 코너가 더욱 충실해졌다는 것. 각 게임의 2종류 난이도에서 각각 200점 획득함으로써 스타를 하나씩 얻을 수 있다.

Cheat Codes For N64 User!

힘내라 고에몽 -네오모모야마 막부의 춤-

체력 회복 장소

우선 게임을 계속 진행해서 이요(イヨ)마을까지 오자. 그리고 이요에 있는 작은 온천에 들어가 10초 동안 엎드린 상태에서 가만히 있으면 어찌된 일인지 체력이 완전히 회복된다.

이 온천은 몇번이라도 이용할 수 있다.

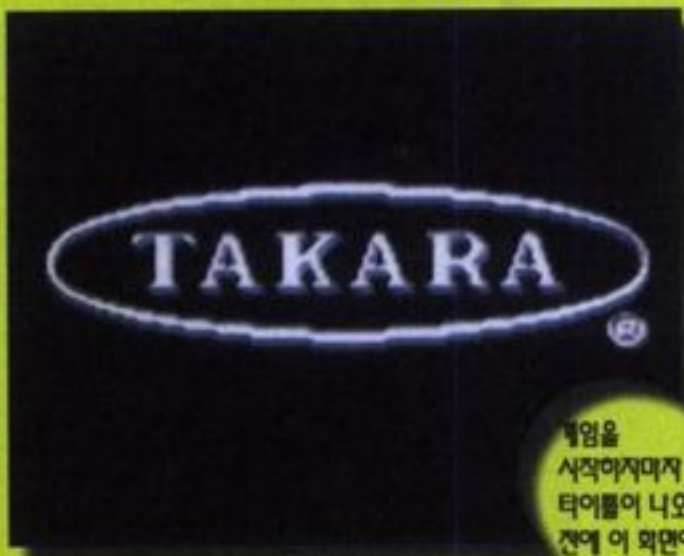
이곳이다

열투 더 킹 오브 파이터즈 '96

같은 캐릭터로만 팀 구성

팀 배틀을 플레이할 때 동일 캐릭터로 팀을 구성할 수 있는 비법이 발견되었다.

게임을 시작하여 'TAKARA' 로고가 표시되고 있을 때에 A,B버튼을 누르면서 셀렉트 버튼을 누르자. 그럼 효과음이 울리고 커맨드를 입력하면 성공이다.

또 이 커맨드를 입력할 때 파워 게이지가 자동적으로 채워가면서 언제든지 초필살기를 구사할 수 있게 된다. 더구나 파워 게이지가 최대한으로 채워지면 각 캐릭터의 필살기가 강화판으로 되고 공격력 업과 다단 히트 등의 효과가 추가된다.

게임을 시작하자마자 타이틀이 나오기 전에 이 화면에서 커맨드를 입력

엑시비전 매치

우선 레벨을 노멀이나 하드로 설정하고 팀 배틀을 시작하자. 이 때 표와 같이 팀을 구성하면 게니츠를 무찌른 뒤에 특별데모가 시작되고 팀내 2대 1로 나뉘어져 싸우는 엑시비전 매치가 시작된다. 또한 이 시합에서는 게니츠를 무찌른 캐릭터가 있는 측의 팀을 조작할 수 있게 된다. 또한 이 시합이 종료되면 승부에 관계없이 엔딩이 시작된다.

특별 팀 편성
쿠사나기 쿄. 야가미 이오리.
카구라 치즈루
야가미 이오리. 매튜어. 레오나
테리. 앤디. 기스
료, 로버트. 빅
쿠사나기 쿄. 테리. 료
기스. 크라우저. 빅

이상한 '야오토메'

이오리의 초필살기 '야오토메'가 평상시와는 다른 상태가 된다.

우선 이오리를 선택하여 게임을 시작해 체력 게이지가 점멸하고 있고, 파워 게이지가 맥시멈 상태가 되게 한다. 이 상태가 되면 상대로부터 가능한 한 떨어져 '약 어둠쫓기'를 구사하여 그 직후에 야오토메를 구사해 보자. 그러면 대쉬한 이오리가 어둠쫓기를 뚫고 지나가 먼저 야오토메가 히트해 이오리의 연속공격이 시작된다. 그러나 야오토메가 구사되는 도중에 어둠쫓기가 먼저 추격하여 상대에게 히트하면 상대가 날려져 거리가 생겨버린다. 이 때 야오토메가 중단되어 버린 이오리의 머리 위에 (?)마크가 생겨버린다.

우선 약 어둠쫓기를 구사하자

직후에 커맨드를 입력하여 야오토메를 구사

그러면 먼저 야오토메가 히트한다

COM 대전

게임 셀렉트 화면에서 B를 누르면서 모드를 선택하면 캐릭터 선택화면의 커서가 COM이 된다. 그러면 바로 뒤에 캐릭터를 설정하면 컴퓨터 끼리의 대전 플레이를 볼 수 있다.

이 화면에서 B를 누르면서 모드를 선택하자

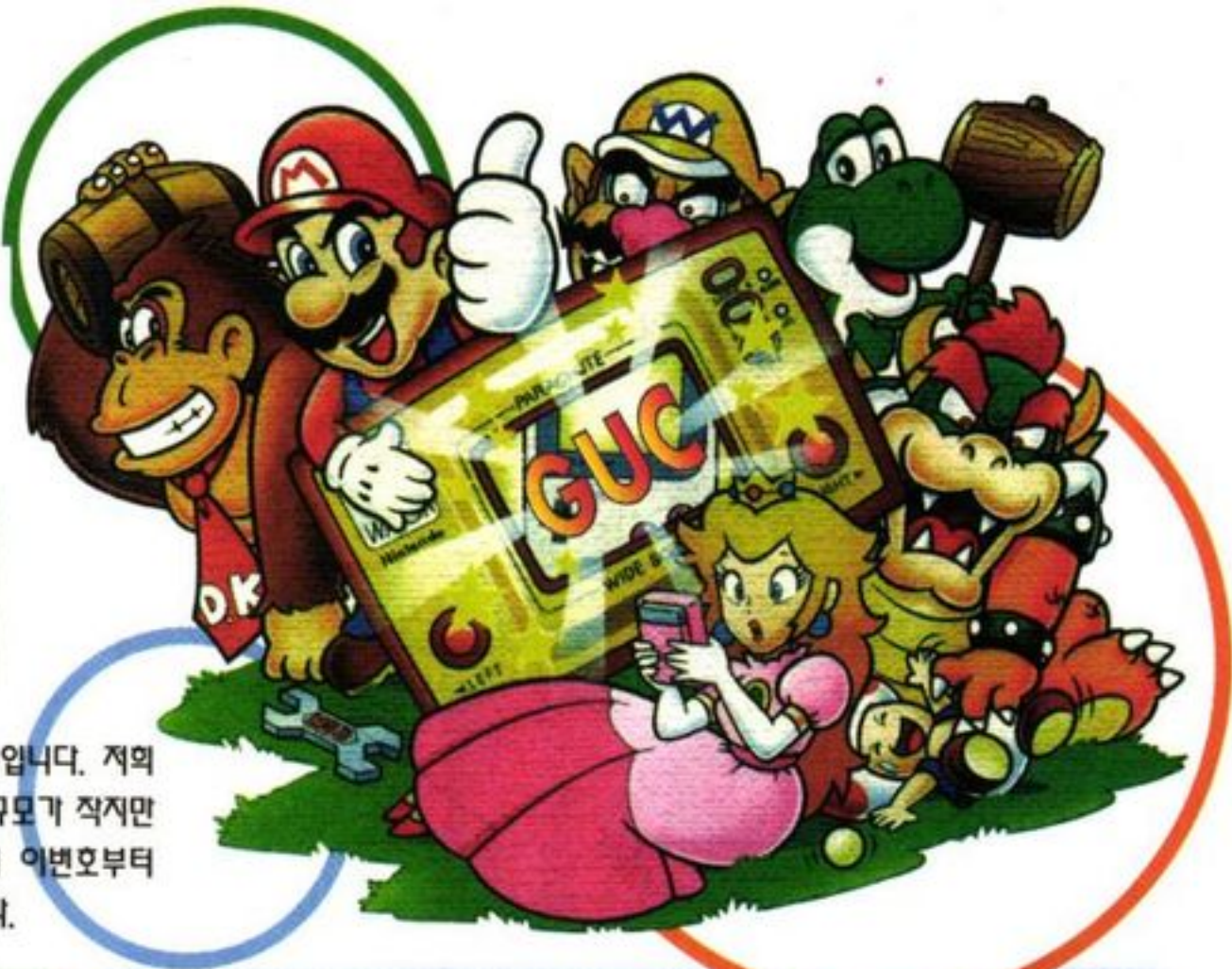
모집중

독자 CHEAT CODES

독자 금단의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 비법을 공개하므로 유저 여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

NINTENDO 64 LINE UP

GUC 동아리 소식

안녕하세요. 챔프 여러분! 나우누리의 새로운 게임기 모임 'GUC' 시삽 백승준입니다. 저희 모임은 지난 6월 17일날 개설된 신설된 게임기 모임입니다. 아직은 초창기라 규모가 작지만 앞으로 여러분들의 많은 성원과 함께 무럭무럭 자라게 될 것을 약속드리며 이번호부터 'GUC' 소식을 챔프에 연재하게 되었습니다. 그럼 앞으로도 잘 부탁드리겠습니다.

모임의 소개

저희 모임은 나우누리 (EYES)안에 개설된 게임 유저들을 위한 모임입니다. GUC란 뜻은 (GAME USER CENTER)란 뜻으로 게임 유저들이 자신들이 올리고 싶은 글이나 여러 비기, 정보 등을 자유롭게 올릴 수 있고 정보를 얻을 수 있는 곳입니다. 모임의 인덱스는 'GO ISSPO 10' 입니다. 꼭 기억해 주세요.

모임을 만든 취지는 서울 중심으로 구성된 게임 모임을 탈피해 지방 유저도 함께 게임 모임이나 정보 등을 공유하며 회원간의 친목을 다지기 위해서입니다.

저희 모임에서는 게시판을 여러 개로 구분하여 관리하고 있습니다. 'GUC 까페'라는 대화실과 회원들이 자유롭게 자신의 생각을 적고 친목적인 대화를 적을 수 있는 '자유 게시판', 그리고 각 게임기들의 다양한 정보가 쌓여 있는 '정보 게시판'으로 구분되어 있으며 게임기 게시판으로는 '플레이 스테이션란'과 '새턴란', '닌텐도64란', '게임 뮤직란', '아케이드란' 등으로 분류되어 있어서 취향이 맞는 곳에서 활동할 수 있고 자신의 게임기 게시판에서 서로 통하는 사람들끼리 친목을 다지며 통신 할 수 있다는데 중점을 두었습니다.

GUC의 로고

다음부터는 저희 모임에서도 보다 유용한 정보를 챔프 독자 여러분에게 제공하게 될 예정이므로 여러분들께서도 저희 모임에 좀더 관심을 가지고 지켜봐 주시면 감사하겠습니다

각 담당자님들의 소개 및 한마디

그러면 이번에는 GUC를 이끌어 가고 있는 임원진들의 각오를 간략하게 들어 보도록 하겠습니다. 대부분의 운영진들이 이미 VG나 새턴동, 플스동을 통해 유명인사(?)로 활약해 오던 유저들인 만큼 웬만한 통신인이라면 대부분의 운영진들이 낯설지 않으실 것입니다.

시 삽 : 백승준 (BSJ82)

안녕하세요.
GUC의 시삽을 맡고 있는 백승준입니다.
앞으로 많은 관심 가지고 지켜봐 주시면 감사하겠습니다.

부시삽1 : 김상범 (신지)

안녕하세요.
현재 GUC의 부시삽을 맡고 있습니다. 앞으로 시삽님을 도와 좋은 모임이 될 수 있도록 힘쓰겠습니다.

부시삽2 : 이성배 (GOUKU96)

안녕하세요.
이번에 새로 부시삽이 된 (일명: 고끼) 이성배입니다.
빨리 정식모임으로 승격되길 바라며 모임의 발전을 위해 저도 열심히 노력하겠습니다.

그외 게시판 담당자님들

- 최종원 (CJWCSW):자유 게시판 담당자
- 정장현(CCH1024):정보 게시판 담당자
- 서윤기(윤키조단):새턴 게시판 담당자
- 이동경(푸른매):플스 게시판 담당자
- 이주환(64man):닌64 게시판 담당자
- 이병하(liris):아케이드 게시판 담당자
- 정인철(jiccap):게임뮤직 게시판 담당자
- 박성재(KAZAMA97):장터 게시판 담당자

온라인 회지 발간!

물론 GUC는 아직 커다란 이벤트나 정모를 개최한 적은 없지만 다른 게임기동과는 달리 소속 회원들에게는 정기적인 온라인 회지를 배달해 드립니다. 주요 내용은 GUC의 여러가지 소식과 게임기 관련 정보는 물론 게임 평가와 소프트 구매 가이드. 이밖에도 '세가는 이런 회사이다' 등의 각 게임 메이커의 역사와 규모 등을 공부하는 메이커 소개, '닌텐도 64 스펙' 등을 공부하는 게임기에 대해 알아보는 코너 등 다채로운 내용으로 꾸며가고 있습니다. 회원이라면 누구나 무료로 받으실 수 있으므로 지금 빨리 가입하시기 바랍니다.

가입방법은 일단 나우누리에 접속하신 후 'GO ISSPO 10'을 입력해 주시면 됩니다. 그러면 많은 통신인 여러분들의 참여를 기다리며 다음달에 다시 찾아 뵙도록 하겠습니다.

N64반

이달의 지각생

박국진/부산시 사하구 당리동
YSH/서울시 강서구 방화2동
전동준/서울시 종로구 사직동
장세규/인천시 남구 주안4동
최민규/서울시 중구 신당동2가
최승호/경기도 하남시 창우동
전용훈/서울시 성동구 성수1가
김도오/강원도 춘천시 효자1동
현상진/서울시 강동구 성내동
임성철/경기도 파주시 아동동
윤광수/경남 진주시 봉곡동
이동희/서울시 도봉구 도봉1동
윤우진/서울시 서초구 반포2동

안녕하세요? N64 담당자 지지리입니다. 이 지면은 함께 독자들과 대화하는 자리입니다. 지지리에게 궁금한 사항이나 주변에 있었던 재미있는 사연을 엽서로 적어 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 N64반의 번호가 주어지며 출석부에 이름이 기록됩니다. 또한 6개월마다 치뤄지는 챔프학교 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있답니다.

이영수/

안녕하세요? N64를 가지고 있는 6학년 독자입니다. 저는 며칠전에 백화점에 갔어요. 그런데 게임기 가격이 너무 비싼 것이었어요. 저는 일본에 가서 직접 사온 적이 있기 때문에 가격을 알거든요. 그리고 우리나라에서 파는 슈퍼마리오64, 마리오 카트64를 해봤더니 제가 가지고 있는 것과는 달리 영어로 나오더라고요. 그래서 매장 아저씨한테 일본 것과 차이점이 있는지 물어봤어요. 매장 아저씨는 일본것과 같은 것이라고 했어요. 거짓말쟁이. 아무리 장사라고 해도 거짓말은 너무 심하지 않나요? 그리고 한반이 된 분들 앞으로 잘 부탁해요.

게임기를 구입하려면 게임기 전문점을 이용하는 것이 좋아요. 백화점은 정말 터무니없이 비싸거든요. 게임기 전문 매장도 일본보다는 비싸지만 백화점 보다는 나을 거예요. 매장 아저씨의 말씀은 게임의 내용이 똑같다는 것 같네요. 정말 중요한 것은 게임의 내용이잖아요. 물론 거짓말은 나쁘지만 매장 아저씨는 악의가 없었던 것 같으니 영수 학생이 이해해 주세요.

김충석/

우하하하하! 안녕하십니까? 지지리님. 저는 5달 가량의 용돈에 해당하는 10만원이라는 큰 돈을 모아서 미니 컴보이를 장만한 유저입니다. PS나 SS, N64는 어머니께서 허락하지 않으셔서 어쩔 수 없이 GB를 구입하게 되었습니다. 10만원을 쪼개고 쪼개어 GB, 스틱, 확대경, 어댑터, 대전케이블, 팩 2개를 구입하였습니다. 그런데 제가 구입한 팩들이 좀 이상했어요. KOF96은 처음에 닌텐도 마크가 나오지 않고 타마고치GB는 세이브가 안되는 것은 물론 캐릭터 모습까지도 깨져서 나오는 것이 아니겠어요? 그래서 구입한 곳에 갔더니 복사팩이라서 그런 것이라며 친절히 팩을 바꾸어주었습니다. 아저씨도 친절했지만 한가지 의문이 생겼어요. 복사팩(게임 1가지)은 이런 경우가 자주 있나요?

어머니 몰래 게임기를 구입하셨나보죠? 10만원이라는 거금을 써서 구입했는데 팩이 이상해서 정말 기분이 안좋았겠군요. 복사팩은 아무래도 오리지널 팩을 불법 복사해서 나온 것인 만큼 불안정한 부분이 많은 것도 있답니다. 하지만 모든 팩이 그런 것은 아닐 거예요. 또 우리나라에 들어오는 GB용 팩은 대부분이 복사 팩이므로 구입할 때 한번씩 시험 해보고 구입하세요.

나현우/

안녕하세요? 저는 N64를 무지 사랑하는 챔프의 열렬한 팬입니다. 제가 얼마전에 용산에 가서 007 골든아이를 샀습니다. 정말 기뻤습니다. 너무너무 구하기 힘들었거든요. 어느 매장에 가도 N64용 팩은 진열해 놓지 않았어요. 그래도 전 희망을 잃지 않았어요. 용기를 내어 아무 매장이나 들어가서 물어보기를 6번. 마지막으로 7번째 매장에 들어갔더니 골든아이가 있었어요. 그때 그 기분이란! N64는 정말 굉장한 게임기더군요. 한번만 해보면 느낌이 와요. 용산에 N64를 많이 취급하는 곳이 없을까요? 그럼 감기 조심하고 안녕히 계십시오.

7전8기라는 말이 생각나네요. 고생해서 구입하신 것을 축하드려요. 007 골든아이 정말 재미있는 게임이죠? 얼마전에 일본에 다녀온 적이 있는데 거의 모든 매장이 007 골든아이를 틀어놓고 있을 정도로 인기폭발이었어요. N64용 게임을 쉽게 구입하고 싶으시면 단골 매장을 만드는 것도 한 방법일거예요. 만약 게임이 없다고 하면 주문해서 구입하면 되겠지요?

김규만/

안녕하세요? G.G.LEE님. 제 사연은 어찌면 좀 처사할 수도 있을 것같네요. 본론으로 들어가면 저는 챔프를 매달 모으고 있어요. 그리고 N64도 보유하고 있습니다. 그런데 어느날 저와 친한 친구가 챔프 몇권과 N64를 빌려달라고 해서 저는 친구에게 N64와 챔프 몇권을 빌려주었습니다. 며칠후 친구에세 챔프와 N64를 돌려받았습니다. 그런데 이게 왠일입니까? 제 챔프는 듬성듬성 찢겨져 있었고 N64용 패드에는 기스가 났습니다. 친구에게 뭐라고 하고 싶었지만 친한 친구라서 말도 못하고 있습니다. 남의 것을 빌려가서 관리를 제대로 못하는 친구들은 각성해야 합니다.

친구한테 많이 실망했겠군요. 자신이 아끼는 물건을 망가뜨려 놓으면 정말 화가 나지요. 하지만 그 친구한테도 어떤 사정이 있지 않을까요? 찢어진 책을 보면 화부터 나겠지만 어떻게 된 일인지 친구한테 차근차근 물어보고 친구를 이해해 주세요. 책 때문에 친한 친구를 잃게 된다면 얼마나 슬픈 일이겠어요.

이승현/

저는 GB용 포켓 몬스터를 사랑하는 이승현입니다. 포켓 몬스터 게임을 구입한지 3개월동안 건드리지도 않고 책들 사이에 넣어놓고 지냈어요. 그런데 게임챔프에서 포켓 몬스터에 대한 기사가 나오고 소프트 판매 순위에도 아주 높은 자리에 있는 것을 보고 저도 다시 흥미를 갖게 되었어요. 팩을 게임기에 꽂아놓은 상태로 게임을 즐기곤 했는데 게임기에서 팩을 뽑았더니 세이브가 다 지워져버리는 것이 아니겠어요? 그래서 8시간동안 열심히 한 결과를 모두 날려버리고 말았어요. 지지리 누나, 제가 게임을 클리어할 때까지 팩을 뽑지 않도록 기도해 주세요. 그럼 안녕히계세요.

포켓 몬스터는 몬스터를 모으는 컬렉션 성격이 짙은 게임이기 때문에 꾸준한 인기를 모으고 있답니다. 그런데 게임기에서 뽑으면 데이터가 지워진다니 정말 이상하네요. 그런 경우는 처음 보거든요? 데이터가 지워지는 것을 막자니 다른 게임을 즐길 수 없고… 정말 답답하겠네요. 그럼 재빨리 클리어한 다음 다른 게임을 마음편히 즐기는 것이 최선의 방법이겠군요.

출석표

6. 이영수	7. 김충석
8. 나현우	9. 김규만
10. 이승현	

지지리의 챔프학년 N64반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

김또깡

총평

매년 9월, 동경에서 열리는 어뮤즈먼트 머신 쇼가 올해로 35회째를 맞았다. 매년 대작들이 터지는 AM쇼에서는 버철온2, VF3tb, 패왕전설64 등 몇 작품을 제외하고는 대부분 프리크라류의 프로그램들이 주류를 이루었다. 매니어성이 강한 듯하면서도 대중적인 프리크라를 통해 일본의 아케이드 메이커들은 일반인을 타겟으로 한 시장의 확대를 꾀하고 있다고 판단할 수 있다. 국내의 메이커들도 새로운 아이템으로 오락의 대중화에 힘써야 할 때이다.

비하인드 스토리

3D격투 게임의 대명사 세가에 가장 강력한 라이벌이라 할 수 있는 남코. 사실 국내에서 남코의 철권 시리즈는 버파의 인기를 상회하기도 했다. 그만큼 국내에서 절대적인 인기를 모으고 있는 남코의 한국 진출 소문이 소리없이 퍼지고 있다. 아직 확인된 바는 없지만 국내 굴지의 D사와 제휴 서울, 부산, 대구 등의 대도시의 테마파크 건설 구상까지 나온 것을 보면 이번 남코의 진출 소문은 거의 확실한 듯 보인다.

namco

D ?

KOF '97 캐릭터 속에 숨은 성우 대특집

지난 8월 2일 일본 동경의 모처에서 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 라디오 드라마 '격돌편'의 녹음작업이 행해졌는데 이번 드라마 녹음에서는 각각의 캐릭터를 맡은 성우들이 모두 긴장감 넘치는 연출에 신중하게 임했다고 한다. 특이한 것은 스튜디오에 마이크 3개를 놓고 그 주위에서 성우들이 연출에 맞도록 움직이면서 녹음을 했다는 것인데 처음에는 성우들이 모두 긴장을 해서 녹음 시간이 다소 걸렸으나 시간이 지남에 따라 서서히 익숙해져 당초 예정 시간보다 빨리 끝났다는 후일담도 있다.

이번에 참가한 성우들은 「KOF」시리즈와 「사무라이」시리즈 등에도 참가했던 성우들과 새롭게 기용된 성우들이 활약했다. 이달의 ARC연구실에서는 킹오파 매니어라면 누구든지 궁금해하는 스타 캐릭터들의 목소리의 주인공들을 공개한다.

이시이 코우지(石井康嗣)

야마자키 목소리 담당. KOF에는 처음으로 참가하는 성우로 게임 중 야마자키의 목소리가 기본적으로 웃음기 있는 음성인데 게임에서와는 달리 라디오에서는 어떻게 연출했는지 기대가 된다. 또한 야마자키의 야릇한 웃음기가 있는 목소리가 다른 사람과 대화할 때 어떻게 연출되었는지가 의문이다.

이코마 하루미(生駒治美)

이코마 씨는 그동안 「사무라이」의 나코루루와 샤를로트, 「아랑전설」의 블루 마리 등을 담당했고 KOF에는 이번에 첫 출연해 역시 블루 마리의 목소리를 맡았다. 이번 라디오 드라마에서 마리가 과거를 이야기하는 장면이 가장 어려웠다고 한다. 또 이번 드라마에서는 1인 2역을 했기 때문에 청취자로 하여금 두 캐릭터가 같아 보이지 않도록 최대한 노력했다고 한다.

오사카 출신인 이코마 씨의 취미는 컴퓨터, 스키, 스노우 보드, 테니스, 다이빙 등등 이라고…

코지마 토모코(小島朋子)

유키 목소리 담당. 수많은 경쟁자를 물리치고 합격한 화제의 성우. 사실 그녀는 여고시절 학교 공수도 부에서 무술을 했던 경력이 있지만 격투 게임은 그다지 좋아하지 않는다고…

유키 목소리의 녹음 전부터 쿄에 대해 많은 공부를 해서 쿠사나기의 매력에 푹 빠져 버렸다는 그녀는 녹음 당일에는 4번이나 NG를 냈었다고 한다.

그녀는 킹오파를 해 본적이 있느냐는 질문에 "요즘 사무실에서 KOF '96을 하고 있지만 KOF '97은 딱 한번밖에 해보지 않았다"고 대답한다.

후쿠지마 현 출신인 그녀의 취미는 인스턴트 라면 끓여 먹기란다.

코야스 타케히토 (子安武人)

야부키 신고 목소리 담당. 보통 고등학생으로 그다지 강하지도 않고 애송이같은 존재의 신고를 어떻게 연출할 지가 참 어려웠다는 코야스 씨.
평범하지 않은 사람들의 집단인 KOF에 왜 신고가 끼어들었는지가 지금도 궁금하다는 코야스 씨는 KOF '97 초보자들에게 이렇게 말하고 있다. "다른 캐릭터가 질린 유저라면 평범한 격투 소년 야부키를 사용해 보세요. 그러면 그의 매력에 빠져들 것입니다."

사이토 아키코 (齊藤亞紀子)

치즈루 목소리 담당. 치즈루는 자주 떠들어서 캐릭터의 성격을 금방 알 수 있으므로 연기하기 쉬웠다고 사이토 씨는 말한다.
또 그녀는 치즈루의 말투가 다른 캐릭터에 비해 고풍스럽기 때문에 소화하기가 까다로웠다고 한다.
그런데 사이토 씨는 자신이 담당한 치즈루의 인기가 그다지 높지 않은 것이 불만이란다.

소기아 코야 (曾木亞古也)

남성 유저들에게 절대적인 지지를 얻고 있는 시라누이 마이의 목소리 담당자. 이번 라디오 드라마에서는 마이가 혼자서 술 취해 있는 상태에서 적을 쓰러뜨리는 장면의 연출이 가장 어려웠다는 소기아 씨.

몬스타 마에츠카(モンスタ前塚)

최번개 목소리 담당. 재미있는 연출과 특유의 사투리로 언제나 유저의 귀를 기울이게 만들었던 주인공이 바로 마에츠카 씨이다. 그는 시리즈가 진화해 감에 따라 흥미를 끌기 위해 더욱 바보스러운 최번개 역을 하기 위해 힘썼다고 한다.

노나카 마사히로 (野中政廣)

쿠사나기 쿄 목소리 담당. 그는 KOF '94부터 지금까지 쭉 쿄를 담당해 왔기 때문에 순발력과 노련미가 엿보이는 성우이다. 그러나 그는 사무라이 스피리츠에서 '쿠비키리 바사라'의 음산하고 괴기스러운 목소리를 담당한 적이 있어 처음 쿄를 연기했을 때는 유저들로부터 그다지 좋은 평판을 받지 못했었다.
이번 라디오 드라마의 테마는 '고뇌하는 쿄'였는데 노나카 씨는 숙명을 받아들이는 연기를 감동적으로 해냈다는 평가를 받고 있다.
히로시마 출신인 노나카 씨는 모터 스포츠 관전과 PC통신이 취미라고 한다.

야스이 쿠니히코(安井邦彦)

이번 KOF '97에서 이오리는 폭주하는 것이 메인이므로 야스이 씨는 인간이 아닌 괴물과 때때로 인간다운 면을 보이는 미묘한 차이를 어떻게 소화할 지가 가장 난점이었다고 한다.
워낙 개성이 강한 이오리였기 때문에 그동안에도 캐릭터 연출이 힘들었지만 이번에는 폭주 이오리라는 광기어린 캐릭터로의 표현이 더욱 힘들었을 것이라는 게 주위의 평판이다.
한밤 중의 기타 연주가 취미인 그는 네오지오용 킹오파 '95, '96, '97에서는 쿄의 목소리를 맡았으며 무사도열전에서는 샘젤만 백작의 성우를 담당하기도 했다.

이달의 주목 라인업

슈퍼 잼파이터 미니믹스

108p

캐릭터 혼합으로 재미를 본 SNK에 이어 이번에는 캡콤이 자사의 인기 캐릭터를 SD화시켜 아주 웃기는 격투 게임을 내 놓았다. 그러나 이 게임의 경우는 캐릭터만 이용했을 뿐 시스템 면에서는 전혀 새로운 모습을 보여주고 있어 참신함을 느끼게 하고 있다.

AM쇼 특선 리포트

104p

올해의 35회 AM쇼를 한눈에 볼 수 있는 페이지이다. 신작 게임들의 캐릭터, 스토리, 시스템 등을 독자들이 보기 쉽도록 정리해 놓았다. 이번 쇼에서는 프리크라가 주류를 이루었지만 그 중 캡콤의 「사립 저스티스 학원」 등은 참석자들을 놀라게 하기도 했다.

팀배틀 소식통

106p

이달의 팀배틀 소식통에는 약간 뒤늦었지만 나우누리 배 철권3 팀배틀 경진대회를 소개했다. 그동안 열렸던 팀배틀 이벤트 중 최고의 규모를 자랑했던 이번 대회에서는 참가자들의 적극적인 플레이와 깨끗한 매너로 국내 게임 이벤트 문화 정착에 큰 도움이 된 듯하다.

매니어보다 일반인 유치에 주력

35th AMUSEMENT MACHINE SHOW

지난 9월 18일부터 21일까지 동경 빅사이트에서 열린 어뮤즈먼트 쇼에서 공개된 최신 아케이드 게임을 대형 메이커별로 정리해 챔프 독자 여러분께 보고합니다. 이번 35회 어뮤즈먼트 쇼는 예년과 달리 청소년 위주의 프로그램형 비디오 게임들보다는 일반인과 특히 여성들을 타겟으로 한 프리크라(스티커 사진) 등 대중적인 편식 아이템이 많이 선보였습니다. 아케이드 게임 시장은 이번 어뮤즈먼트 쇼를 계기로 일반인 유저를 확보하려는 쪽으로 방향을 완전히 바꾼 듯합니다.

SEGA 보고서

버철 온 오라토리오 탠그램

- **게임 소개** : 모델3를 사용한 최첨단 3차원 CG기술을 구사한 너멋타인 로봇배틀 시뮬레이션 게임
- **조 작** : 전작과 같이 2개의 레버에 각각 달린 버튼 2개로 조정한다.
- **캐릭터** : 전작의 버철로이드와 4기체가 추가되어 총 12기체가 등장한다.
현재 소개된 테무진CG를 보면 새로운 무기가 장착되어 있는 듯하고 등 뒤에도 무언가 달려있다.

챔프 평가 점수 95점

버철 파이터 3 tb

- **게임 소개** : 기존의 VF3에 팀배틀 등 여러가지 새로운 요소를 추가한 파워 버전
- **변 경 점** : CPU전에서 시점 변경이 가능(①마이 캐릭터 시점, ②등 뒤에서 본 시점, ③ 하늘에서 본 시점). 제프리 스테이지인 섬의 수평선 끝에 달이 걸쳐 있는 등 스테이지 별로 바뀐 부분이 많다. 카운터 던지기 폐지. 벽 던지기 가능. 던지고 빠진 후에 확정이 없어졌음
- **캐릭터** : 반투명 듀랄이 등장하는데 체력 게이지가 줄어감에 따라 점점 더 투명해진다.
캐릭터마다 신기술이 추가되었으며 타카 아라시가 점프를 할 수 있게 되었다. 순제의 음주량이 표시되어 몇잔을 마셨는지 알 수 있다.

챔프 평가 점수 80점

스커드 레이스 플러스

- **게임 소개** : AM2연의 인기 레이싱 「스커드 레이싱」의 버전 업 버전
- **변 경 점** : 가장 초보자가 즐길 수 있는 '초초급' 코스가 1개 추가되었으며 초초급 코스는 새롭게 등장한 4가지 승차물로만이 즐길 수 있다. 또 이 4종류의 승차물은 크랙션을 울린다거나 포탄을 쏜다거나 급가속 등도 가능하다.
- **캐릭터** : 드라이브할 수 있는 승차물(동물 포함)이 4종 추가되었는데 '본네트 버스', '전차', '고양이', '로케트카' 등이 바로 그것들이다.

챔프 평가 점수 79점

NAMCO 보고서

에어가이츠

- **시스템** : 360도 자유 이동 시스템
대전 캐릭터끼리 축이 존재하지 않기 때문에 움직임의 제한이 없음
기존의 격투와는 달리 뛴거리 전투가 기본임
복잡한 커맨드 입력 없이도 대공기가 가능하고 호명 기능이 있음
링 안에 장해물이 존재해 그것을 이용한 공격 시스템
- **스토리** : 고도의 문명을 자랑하는 근 미래를 배경으로 현실의 격투기와 가상의 기(氣)를 이용한 무술가들이 격렬한 대결을 벌이는 것이 에어가이츠의 메인 스토리가 됨
- **캐릭터** : 현재까지 밝혀진 캐릭터는 갓핸드, 나지메, 리오 등 3명뿐으로 각 캐릭터마다
특유의 무술 이외에 파동권과 같은 기를 내뿜는 기술이 사용 가능

89점 챔프 평가 점수

SNK 보고서

패왕전설 64

- **시스템** : 지금까지 나왔던 2D배틀보다 더욱 넓은 공간을 활용할 수 있는 3D배틀이 되었다. 새로운 시스템으로 360도 입체 배틀 필드가 채용되었으며 낭떠러지 끝에 매달린 후에 낙하해 다른 배틀 스테이지로 이동하는 '필드 이동 시스템' 등 다양한 지형과 무대를 이용한 전술 배틀이 전개된다. 또 프리 대쉬 시스템에 의해 대쉬 버튼을 누르면서 레버를 입력하는 것으로 캐릭터가 자유자재로 필드를 돌아다닌다.
- **스토리** : 20여년전 유가라는 악의 신이 아직 태어나기도 전에 있던 아기들에게 염력을 이용해 완전한 정신을 지배하고 있었다. 그들이 태어나 각자의 분야에서 최고의 인재로 성장했다. 그러던 어느날 유가가 그들 앞에 나타나 자신들에게 주어진 사명을 전하면서 그 여러명의 사명을 받은 자들 중 남녀 각 1명씩을 이용해 암흑신의 탄생을 꾀하는데…
- **캐릭터** : 하오마루, 겐주로, 우쿄, 소게츠, 카즈키, 나코루루, 리무루루, 한조, 갈포드 등의 기존 캐릭터 이외에 주인공 시키, 파워 캐릭터 아규할마 등 11명이 등장한다.

챔프 평가 점수 84점

CAPCOM 보고서

사립 저스티스 학원

● **시스템** : '2 VS 2 턴배틀' 시스템
동료와 함께하는 '투 톱 대툰 공격'
'멀티 엔딩' 시스템
상대를 완전히 제압하는 '완전 연소 어택'

● **스토리** : 세기 말 일본에서 고교생 무차별 유괴사건이 발생한다. 경찰도 손을 쓰지 못하는 상황이 벌어지자 드디어 고교생들 스스로가 사건에 뛰어든다.

● **캐릭터** : 각 학교 대표 태양학원(바츠, 히나타, 공개)
퍼시픽 하이스쿨(로이, 보먼, 티파니)
뒤도고교(에지, 이단, 아키라)
오른고교(쇼바, 나츠, 로베르토)
저스티스 학원(에이유, 라이조, 히비코)

챔프 평가 점수 92점

뱀파이어 세이버 2

● **시스템** : 기존의 시스템을 계승하고 있지만 헌터 시대의 성능, 그래픽은 약간 리뉴얼되었으며 신선한 기술들이 추가되었다. 특히 포보스는 완전히 다른 캐릭터라고 할 수 있을 정도로 그 모습이나 기술들이 바뀌었다.

● **스토리** : 전작의 스토리를 계승하고 있는 듯하나 아직은 불확실하다.

● **캐릭터** : 뱀파이어 헌터에서 세이버로 이행되면서 사라졌던 '도노반', '포보스', '파이온' 등 3명이 다시 등장한다. 또 '가론', '사스콰치', '오르바스' 등 3명은 삭제.

챔프 평가 점수 67점

뱀파이어 헌터 2

● **시스템** : 임팩트 대미지의 도입,
각 캐릭터 다크 포스 습득
1시합에 2번 다운 선취제

● **스토리** : 전작과 동일

● **캐릭터** : 등장 캐릭터는 뱀파이어 헌터와 동일하며 도노반, 파이온, 포보스 등은 확실하게 파워 업해 리뉴얼되어 등장했으며 이외의 캐릭터는 세이버와 같음.

챔프 평가 점수 58점

프리크라 보고서

플레이트 메모리

● **제작사** : 비스코/ 세미
기존의 프린트기와는 전혀 새로운 이미지로 무장한 아이템으로 사각의 작은 열쇠고리 액자에 자신의 사진을 촬영해 넣는 획기적인 프린트 기기.

부스 걸과 함께 또 한장 찰칵!

시오리와 함께 포즈를 취한 송백경 이재씨

뷰티 클럽

● **제작사** : 남코
남녀 각각 16가지의 헤어 스타일 중 자신에게 적당한 헤어 스타일을 선택해 프린트할 수 있는 기기로 찍는 사람의 얼굴 윤곽을 침범하지 않고 깜쪽같이 다른 형태의 머리 패턴으로 만드는 프린트 기기.

우쯔시테 쵸

(일명 : 사진 좀 찍어줘)

● **제작사** : 타이토
캐릭터와 단순히 사진을 찍는 것이 아니라 스토리를 갖춘 5컷 만화의 주인공이 되기도 하고 캘린더, 메모장, 주소록 등으로 이용할 수 있는 프린트 기기.

ARCADE LINE UP

TEAM BATTLE

이달의
팀배틀 소식통에서는 오랜만에 열린 대규모 배틀 이벤트인 나우누리 VG동 주최 「철권3 최강자전 이벤트」를 소개한다. 조금 늦은감이 있기는 하지만 그럼 지금부터 풀의 봉권과 헤이하치의 초풍신이 작렬하는 3일간 열전 이벤트 속으로 들어가 보자.

나우누리 VG동 주최 「철권 배틀대회」

대회 이모저모

철권의 최강팀을 가리는 이번 대회는 역시 일반부보다 선수부 우승에 가장 관심이 [illegible] 우승 후보로 거론된 팀은 T.H.G, 이피인코, 팬텀 [illegible] 등이었으나 역시 철권의 최강자는 T.H.G였다. T.H.G팀과 팬텀과의 5강 리그전은 결승전을 방불케하는 [illegible] 14:13으로 [illegible]

이로써 T.H.G팀은 이번 대회에서 [illegible]

일반부는 배틀 경험이 없는 [illegible]

선수부 중 [illegible]

대회 1등 [illegible]

나우누리 VG동이 주최한 「철권 3 배틀대회」가 양재동에 위치한 메가존에서 지난 8월 15일부터 17일까지 3일간 치뤄졌다. 일반부 64개 팀과 선수부 34개팀으로 구성된 이번 대회는 15일 선수부 예선과 16일 일반부 예선, 17일 선수부와 일반부의 최종 결승전으로 나뉘어져 개최됐다.

운영 요원과 참가 인원수만도 300여명이 넘는 국내 최대 규모의 배틀 행사였다.

메가존을 가득 메운 철권3 매니어들

5강 리그 방식 채택

토너먼트 방식으로 최종 5팀을 선발(일반부 8팀), 선수부는 리그전 후에 결승전을 열고 일반부는 4강으로 우승팀을 가렸다.

선수부에서는 T.H.G 가 우승을 차지했고 2위 팬텀, 3, 4위는 이피인코와 무인지경이 각각 차지했다. 일반부는 배틀 경험이 전혀없는 팀으로 이번 대회를 위해서 만들어진 연중무패팀이 우승을 했으며 2위는 진.너클조 팀과 MVP는 역시 우승팀인 연중무패팀이 차지했다.

MEGA ZONE

입상 팀과 대회 운영진들의 기념 촬영

선수부에서 환상의 명승부 전 연출

선수부 5강 리그에서 T.H.G는 팬텀을 12 : 8로 앞서 나갔으나 단번에 5연패 당하며 12: 13으로 역전이 되어 버렸다. 이때 T.H.G의 강혁준 군이 특유의 화랑 연계기를 이용 다시 동점으로 만들어서 일순간에 게임은 다시 원점으로 돌아가고 말았다. 그러나 그것도 잠시 뿐... 팬텀의 마지막 주자를 간단하게 처리해 버리며 장내를 순간 열광의 도가니로 만들어 버렸다.

또, 팬텀은 이피인코와의 대전 중 12 : 6의 스코어에서(14선승제) 4연패를 허용 12대10에서 연승을 저지하고 13 : 10을 만들었다. 그러나 다시 3연승으로 13 : 13까지 가는 접전 끝에 마지막 한판 중 서로 1라운드씩 챙겨 마지막 한 라운드만 남겨놓은 상황이었다. 이때 팬텀은 2승1패로 마지막 경기였고 이피인코 역시 2승 무패로 다음 경기가 부담스러운 T.H.G였으므로 안심할 수 없는 상황이라 꼭 이겨야만 했다. 서로 엄청난 부담감으로 선공을 피하는 마지막 라운드에서 이피인코의 공격을 반격기로 잡아서 힘겨운 경기를 팬텀이 승리로 이끌었다. 팬텀은 이번 대회를 마지막으로 해체할 예정이었으나 역시 T.H.G에 밀려 2등한 것이 못내 아쉬워서 공식적인 대회에서 1위를 할 때까지는 해체를 유보한다고 했다.

이피인코 VS 팬텀

명승부를 연출한 이피인코와 팬텀

일반부 우승 연중무패

MVP상과 우승을 한번에 거머쥔 연중무패는 박정욱, 이창현, 서민규로 구성된 고등학생들이었다. 우연한 기회에 게임챔프를 보고 출전한 이들은 PC통신의 정보를 배제한 순수 아마추어의 실력만으로 거둔 우승이라서 더욱 빛난다.

어려서부터 같은 학교를 다닌 이들은 공통의 취미인 오락으로 인해 대회를 위해 급히 팀을 조직해 64개팀을 모조리 이기고 올라온 상당한 실력파들이었다.

대전 중 가장 힘든 상대팀은 "뽀록짱" 팀이라고 하는 연중무패의 서민규 군은 우승상품으로 받은 PS는 골고루 나누어서 사용할 것이라고 했다.

선수부 우승 T.H.G

조현철 씨가 이끄는 T.H.G는 2팀으로 나누어서 참가해 A팀이 우승까지 하게 되었는데 전체적으로 모든 상대가 힘들었다고 한다. 게임챔프와 공동주최한 3 ON 3 대회에 이어서 공식적인 대회에서의 2연패를 이룬 T.H.G는 현재 철권 배틀팀 중에서도 최강팀으로 알려져 있어 이번 대회에서도 역시 그들의 명성을 이어나갔다.

팀원들 상호간의 믿음과 단합으로 대회 중 무패 행진을 한 것이 가장 기쁘다고 말하는 조현철 씨는 국내 배틀팀으로 자타가 공인하는 명문팀이 되는 것이 목표이고 우승보다 팀의 단합을 우선하고 싶다고 덧붙였다.

좌로부터 만병국, 김영삼, 강혁준 씨

"배틀 이벤트 앞으로 팍팍 밀어드릴께요!"

"게임시장이 발전을 거듭하고 있는 이 때에 큰 행사를 치루는 것이 시대의 흐름을 따르는 것이라 생각하며 앞으로도 이같은 대전 게임과 기타 여러 게임들이 활성화되기를 바라며 기회가 닿는대로 이같은 이벤트를 지속적으로 주최하고 싶습니다." 최근 배틀계의 본거지로 부상하고 있는 양재동 메가존의 사장님은 이번 대회와 같이 게이머들간의 건전한 경쟁은 국내에 올바른 게임문화 정착에 큰 도움이 될 것이라 강조했다. 또 그는 "많은 참가자들 때문에 너무 혼잡해지지는 않을까 걱정을 했는데 게이머들이 스스로 질서를 잘 지켜줘서 감사하다"고 말하며 앞으로의 게임 이벤트에 적극적인 지원을 아끼지 않을 것이라고 덧붙였다.

대회 주최자의 한마디

나우누리 VG동의 시삽과 부시삽인 이성호 씨와 최해진 씨는 이번대회를 위해서 사전에 치밀한 계획 아래 성공적으로 대회를 이끌었으며 동호인 수에 비례해 기타 사회적인 인식도 부족으로 학교 강당과 같은 곳을 이용하지 못하는 국내 게임 여건이 못내 아쉽다고 하며 참석해서 자리를 빛내 준 여러 회원과 메가존 게임센터 사장님에게 감사드린다고 말했다.

킹오파 배틀팀 소개

ECWA(Estern Club Wood-checks Army : 독일어 발음으로 에체바)

저희 팀은 킹오파 배틀팀으로 원래는 만화, 게임 동아리인 에체바 소속의 팀이라고 할 수 있습니다. 전원이 킹오파의 광적인 팬들로 아직 실력은 그다지 뛰어나지는 않지만 여러 팀들과의 배틀을 통해서 실력을 인정받고 싶습니다.

저희 배틀을 하고 싶은 킹오파 팀들의 연락을 기다리겠습니다. 연락은 황상훈(015-8464-1019)에게 해 주십시오.

팀장 : EKS (본명 : 황상훈)
ECWA를 만들었기 때문에 회장을 맡고 있으며 ECWA의 팀장도 겸직하고 있다. 킹오파의 팬이고 특히 야가미를 좋아해서 '96때까지 야가미 팀으로 쭉 플레이해 왔다. 타고난 격투센스와 뛰어난 임기응변으로 ECWA의 살아있는 전설이며 KOF계의 동방불패라고 불리운다. 압삽이를 증오하는 정통파이며 상대의 생각을 미리 읽고 공격하는 것이 특징. 그러나 너무 느낌(感)에 치우친 플레이를 하는 것이 단점.

팀원 : JIN (본명 : 최세진)
팀장인 황상훈 군이 킹오파 '96을 하던 중 발굴해낸 인물. 그의 최강 캐릭터는 '료 사카자키'로 땅바닥을 마구 굴러다니며 현란한 공격을 하는 특징이 있어 '현란한 료'라고 불리기도 한다.

팀원 : 에어 (본명 : 이상일)
킹오파의 열혈 팬으로 아직은 중수정도이지만 압삽이에 물들지 않은 깨끗한 플레이를 하기 때문에 무한한 가능성이 엿보임.

팀원 : 天 (본명 : 신재훈)
ECWA의 실질적인 에이스. 킹오파의 고수이며 집중력이 뛰어나기 때문에 대전 시에 남은 시간이 적을 때에도 집중력있는 플레이로 승부를 자주 뒤집어 버린다. 또 킹오파에 등장하는 모든 캐릭터의 기술을 소화하고 있으며 특히 이오리의 귀재이기도 하다.

객원 멤버 : JINU (본명 : 김진우)
ECWA의 회원은 아니지만 친분관계로 배틀에 자주 가담한다. 황상훈 군에게 이오리로 집중 수련받았으나 이후 압삽한 플레이에 맛을 들여 추악한 플레이로 동네 고수들을 꺾기 시작해 지금은 스승까지도 위협하는 존재가 되고 있다.

우리팀을 소개합니다

자신이 소속되어 있는 배틀팀을 팀배틀 소식통에 소개하고 싶은 분들은 팀 소개서와 팀원 전체가 함께 찍은 사진을 아래의 보내 주십시오.

■보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 월간 게임챔프
'팀배틀 소식통' 담당자 앞

PC통신을 이용하실 분은 아래의 ID를 이용해 주십시오.

천리안/하이텔 ID : champg
나우누리 ID : 네모네모

ARCADE

ARCADE LINE UP

이홍렬보다 웃기는 코스프레 격투

슈퍼 잼파이터 미니믹스

캡콤형 이둥신 킹오파가 등장했다. 캡콤의 인기 캐릭터들이 한 자리에 모여 귀엽고 코믹한 격투를 벌이는 「슈퍼 잼 파이터 미니믹스」가 바로 그것인데 이 게임은 캐릭터뿐 아니라 시스템까지 탁월해 더욱 매력을 끌고 있다.
그럼 지금부터 사쿠라와 이부키의 코스프레 공격을 배워보자!

■ 제작사: 캡콤 ■ 장르: 격투 액션 ■ 발매일: 97년 10월초 ■ 국내 유통사: 동양에이엠(02-277-3101)

Super GEM FIGHTER MINI MIX

스파 시리즈와는 전혀 달라진 신 시스템

기존의 스파 시리즈와는 완벽하게 달라진 시스템으로 인해 점프, 버튼, 던지기, 콤보, 가드 캔슬, 가드 크래쉬, 낙법, 잼, 구슬 등의 시스템이 증가 또는 변화되었다.

잼

잼에 의한 파워의 변화로 게임의 박진감을 더해준다. 잼은 색깔에 따라서 사용 방법이 다른데, 그 색을 많이 먹으면 레벨이 올라가고 레벨이 올라감에 따라 쓰이는 기술의 파워 또한 올라간다. 레벨은 3이 최고이기 때문에 그 이상을 먹어도 파워에는 변화가 없다. 또한 잼을 먹으면 파워 게이지도 동시에 올라가므로 최대한 잼의 활용에 신경써야 한다.

점프의 변화

「슈퍼 잼 파이터 미니믹스」는 여러 게임의 조합이기 때문에 대점프와 중점프가 쓰이게 됐다. 대점프는 ↓↑이며, 중점프는 일반점프로 생각하면 된다.

스페셜 버튼 존재

3개의 버튼은 각각 펀치 버튼, 킥 버튼, 스페셜 버튼이며 이번에 새로 추가된 스페셜 버튼은 완전히 다른 성격의 버튼으로 등장한다. 이 버튼을 사용하면 적의 잼을 빼앗아 올 수 있는데 색깔에 따른 사용 방법은 그냥 C를 누르면 빨간색 잼을 빼앗을 수 있고, →+C를 누르면 노랑 잼, ↓+C를 누르면 파랑 잼을 빼앗을 수 있다.

던지기

이번에 변경된 시스템으로 인하여 던지기의 커맨드까지 바뀌게 되었다. 예전의 스파나 다른 게임에서는 접근해서 →+A or →+B였으나 이번에는 A+B로 전 캐릭터가 동일하게 던지기를 사용할 수 있다. 또한 던지고 난 후에도 연속기가 가능하므로 잘 조합해서 사용하자.

플래쉬 콤보

플래시 콤보는 맨 처음 펀치로 시작되는 연계기로서 모든 캐릭터에게 공통으로 존재하며 각 캐릭터가 이전에 출연했던 작품의 다른 캐릭터 모습으로 코스프레를 하면서 공격하기도 한다. 또 상대 캐릭터를 단번에 날려버릴 수도 있다.

이 플래시 콤보는 상대 캐릭터가 방어를 해도 나온다는 것이 특징이며 다른 콤보와는 달리 콤보의 한계가 4번으로 정해져 있다.

가드 캔슬

상대가 공격하는 것을 가드 중에 되받아 치는 것으로 캡콤의 여러 게임에도 많이 등장했던 것인데 역시 이번에도 변함없이 가드 캔슬이 가능하게 되었다. 전 캐릭터 공통으로 →+A or →+B이며 사용하게 되면 콤보 게이지가 하나 사라지게 된다.

가드 크래쉬

이번에는 가드 크래쉬가 완전히 바뀌어 C버튼을 누르는 것만으로 가능하게 되었다. 게다가 C버튼을 누르고 있으면 기(?)가 모이는데 최대치까지 올라가면 자동으로 공격을 한다. 또한 파워도 상승하게 된다.

낙법

가드 크래쉬와 마찬가지로 전 캐릭터에게 공통적으로 존재하며 사용 방법은 상대에게 공격당해 공중에 띄워졌을 때 A+B를 동시에 누르면 공중에서 낙법(?)이 된다. 또한 이것은 슬라이딩이나 다리를 거는 등 단순히 넘어지게 하는 공격에는 통하지 않는다. 또한 공중에 띄워지면 연속 공격을 당할 수 있으므로 낙법을 자주 사용하는 것이 유리하다.

서유기 캐릭터 등장

이번에 갑자기 생겨난 시스템으로 게임 중간중간에 손오공, 저팔계, 사오정, 삼장법사, 번개귀신이 구름을 타고 날아다니며 방해를 하거나 아이템을 주는 등 여러가지 역할을 한다. 손오공은 잼을 주고, 저팔계는 에너지, 사오정은 구슬을 주며 삼장법사는 등장할 때마다 다르고 마지막으로 번개귀신은 닿으면 번개를 발하여 에너지를 없어지게 한다.

구슬 시스템

이번에 생긴 구슬 시스템은 「레드 어스」에서도 나왔던 마법을 쓰는 (?)구슬이다. 그런데 「레드 어스」와는 다르게 이번에는 구슬을 그냥 던지거나 밑으로 내보내서 적에게 사용하는 것이다.

구슬의 사용법은 던지는 방법이 →+BC이고 밑으로 내보내는 방법이 ↓+BC이지만 잘못 사용하게 되면 잼이 날아가게 되므로 사용할 때 주의해야 한다. 그리고 던지면 맞는 장소에서 터지고 밑으로 내보내면 일정시간이 지나야 터지게 되는데 자기 자신이 맞을 수도 있으니 주의해야 한다.

구슬이 터졌다

구슬의 또 다른 사용법

캐릭터별 코믹 필살기 대공개

류

류는 어느날 자신이 '진정한 파이터'라고 할 수 있는지에 대해서 의문을 품게 되었다. 그 의문을 풀기 위해 여행을 떠나는 류는 엄청난 지식을 가지고 있는 테사에 대한 소문을 듣고 그녀를 찾아가게 된다.

○승리포즈
○초필살기로 이기는 장면

특수 잡기		←↙↓↘→AB
필살기	파동권	↓↘→A
	승룡권	→↓↘A
	용권 선풍각	↓↙←B
	공중 용권 선풍각	(공중에서)↓↙←B
	쇄골 깨기	→A
초필살기	진공 파동권	↓↘→↓↘→A or ↓↘→C
	진공 용권선풍각	↓↙←↓↙←B or ↓↙←C
	질풍 신전권(가칭)	↓↘→↓↘→C

켄

켄과 엘리자는 미국에서 한동안 즐거운 시간을 보내며 살고 있었다. 그러나 켄과 엘리자는 요즈음 권태기에 빠져들게 되었다. 그래서 켄은 엘리자와 결별을 선언하고 새로운 파트너를 찾기 위해 여행을 떠난다.

○승룡열파를 쓴 후 티버린 켄
○초필살기를 쓰는 장면

특수 잡기		←↙↓↘→AB
필살기	파동권	↓↘→A
	승룡권	→↓↘A
	용권 선풍각	↓↙←B
	공중 용권 선풍각	↓↙←B
초필살기	승룡열파	↓↘→↓↘→A or ↓↘→C
	신룡권	↓↘→↓↘→B
	질풍 신전각	↓↘→↓↘→C

춘리

수많은 폭력 사건의 해결사로 알려진 여자 경찰 춘리는 어느날 한가지 정보를 얻게 되었다. 동물원에서 동물이 탈출했는데 그 동물이 사람들을 공포의 도가니로 몰아넣고 있다는 것이었다. 춘리는 이 기사를 보고 동물원에서 탈출한 동물을 잡기 위해 팔을 걷어 부쳤다.

○러브레터를 주는데 성공했다!
○중국의 아침풍경

특수 잡기		←↙↓↘→AB
필살기	백열각	B연타
	기공권	←↙↓↘→A
	???	→↓↘B
초필살기	기공장	↓↘→↓↘→A or ↓↘→C
	???	↓↘→↓↘→B
	중국의 아침풍경(가칭)	→↘↓↙←C

모리건

"춘리가 유명하다구?! 하지만 그녀는 아름답지 않아! 드레스도 안 어울려! 이 세상에 아름다운 건 나뿐이야"라고 춘리에게 심한 라이벌 의식을 느끼고 있던 모리건은 달밤에 춘리를 제거하기 위해 집을 나선다.

○특수잡기, 불꽃놀이를 하는 것일까?
○다크니스 일루젼

특수 잡기		→↘↓↙←AB
필살기	발키리 턴	←↙↓↘→AB
	솔피스트	↓↘→A
	공중 솔피스트	(공중에서)↓↘→A
	쉐도우 블레이드	→↓↘A
	???	↓↙←A
초필살기	다크니스 일루전	←↙↓↘→C
	쉐도우 블레이드 강화판(가칭)	↓↘→↓↘→A or ↓↘→↓↘→C
	???	↓↙←↓↙←A or ↓↙←C

ARCADE LINE UP

ARCADE

펠리시아

"나는 뮤지컬 배우가 되고 싶어! 가장 유명한 뮤지컬 스타가! 영화에도 출연하고 싶어. 지금…그래, 영화를 찍는거야 로맨틱 러브스토리로! 불같은 사랑 그리고 변신…그래 이거야말로 바로 내가 원하는 거야" 펠리시아는 켄과 함께 영화를 찍기 위해 그를 찾아 길을 떠난다.

○서스크래치로 코스프레한 후 공격
○스파크 선더

특수 잡기		→↘↓↙←+AB
필살기	얼굴 핥기	←↙↓↘→+AB
	스파크 선더	A연타
	롤링 벡크라	↓↘→+A
	롤링 스크래치	→↘↓↙+A
	샌드 스프래쉬	↓↘→+B
	델타 킥	→↓↘+B
초필살기	댄싱 플래쉬	↓↘→↓↘→+A
	플리즈 헬프 미	↓↘→↓↘→+B
	댄싱 어택(가칭)	→↘↓↙←+C

사쿠라

여름방학을 시작하는 사쿠라는 이번 방학동안에 남자 친구와 기차 여행을 계획한다. 그녀는 그동안 아르바이트를 하면서 여행 준비를 해 왔다. 그러나 사쿠라에게는 여행 이외에 또 다른 목적이 있었다. 그것은 바로 더욱 강력해지기 위한 새로운 '기술의 연마'였다.

○사앵권. 근데 웬 우산?
○잡기. 마구 머리를 때린다

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살기	파동권	↓↘→+A
	사앵권	→↓↘+A
	떼쓰기(가칭)	←↙↓↘→+B
초필살기	진공 파동권	↓↘→↓↘→+A or ↓↘→+C
	벚꽃난무	↓↘→↓↘→+B or ↓↘↓↘+C
	머슬 어택(가칭)	→↘↓↙←+C

단

그동안 외롭게 혼자서 무술을 연마하던 단은 자신의 격투 스타일을 전수해 줄 제자의 필요성을 느끼게 된다. 오랜 고민 끝에 단은 사쿠라를 그의 제자로 만들기 위해 그녀를 찾아 여행을 떠난다.

○특수잡기. 엄청난 옹치로 상대를 놀라게 한다.
○오야봉빔

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살기	파동권	↓↘→+A
	황룡권	→↓↘+A
	단공각	↓↙←+B
초필살기	오야봉 빔(가칭)	↘→↓↘→+A or ↓↘→+C
	황룡열파	↓↘→↓↘+A or ↓↘↓↘+C
	오야봉(가칭)	→↘↓↙←+C

아쿠마(고우키)

자신의 기량을 더욱 높이기 위해 여행을 떠난 고우키. 그러나 무작정 떠난 여행으로 자신의 실력을 높일 수는 없었다. 그래서 그는 자신의 연습 상대로 시엘코를 지목하고 그녀를 찾아 밤낮없이 헤매고 있다.

○공중에서 조필을 쏜 후 다이빙하는 모습
○특수잡기. 엄청나게 썰렁한 만담으로 상대를 돌로 만든다

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살	호 파동권	↓↘→+A
	참공 파동권	(공중에서)↓↘→+A
	작열 파동권	→↘↓↙←+A
	호 승룡권	→↓↘+A
	용권 참공각	↓↙←+B
	공중 용권 참공각	(공중에서)↓↙←+B
	아수라 섬공	→↓↘ or ←↓↙+B
초필살기	멸살 호파동	↓↘→↓↘→+A
	멸살 호승룡	↓↘→↓↘+A
	순옥살	→↘↓↙←+C

테사 (타바사)

마법을 공부하고 있던 테사는 어느날 새로운 마법 책을 발견하게 되었다. 그 책에는 어떤 마법 지팡이에 대한 설명이 나와 있었는데 테사는 그것에 흥미를 갖고 책을 훑어보기 시작했다. 그리고 지금 시엔코에게 그 아이템이 있다는 것을 알게 되고 그것을 찾으러 시엔코에게 간다.

O←↙↓+A
O차크라 웨이브

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살기	???	←↙↓+A
	???	↓↘→+A
	차크라 웨이브	→↓↘+A
	구르기(가칭)	←↙↓↘→+B
초필살기	???	↓↙←↓↙←+A or ↓↘→+C
	???	↓↘→↓↘→+B
	???	→↘↓↙←+C

장기에프

러시아에서 레슬링 챔피언인 장기에프는 어느날 황당하게도 뮤지컬 배우를 찾으러 떠나게 되었다. 그는 어느 시골에 괜찮은 뮤지컬 배우가 있다는 것을 알게 되어 가장 빠른 비행기의 1등석표를 끊어서 그 사람을 찾아 가는데...

O스크류 파일 드라이버를 쓴 장면

O초필을 써서 이긴 승리화면

특수 잡기		→↘↓↙←+AB
필살기	버닝 후레토	→↓↘+A
	스크류 파일 드라이버	(접근해서)레버 1회전+AB
	더블 랠리어트	A+C
	슬라잉 파워 봄	(접근해서)←↙↓↘→AB
초필살기	파이널 아토믹 바스터	(접근해서)레버 2회전+A+B
	물어뜯기(가칭)	←↙↓↘→C

이부키

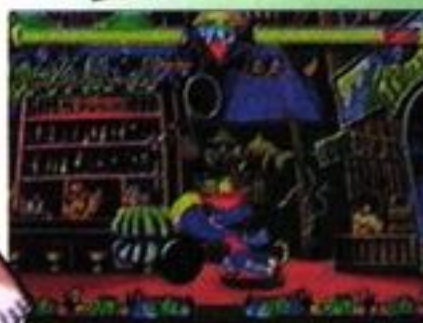
아이스크림과 하나주쿠의 노래를 좋아하는 여고생닌자 이부키. 그녀는 요즘 독서에 완전히 빠져 있다. 그러나 자신이 읽고 싶은 책을 사기 위해서는 돈이 필요했다. 그래서 이부키는 돈을 꾸기 위해 사쿠라에게 가는데….

O일격필살

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살기	고무	↓↘→+A
	바람베기	→↓↘+B
	비연	←↓↙+B
	선	↓↙←+B, B, B or ↓↙←+B, B, ↓+B or ↓↙←+B, ↓+B
초필살기	하주작	↓↘→↓↘→+A or ↓↘→+C
	화염 방사(가칭)	↓↘→↓↘→+B or →↘↓↙←+C
	일도 양단(가칭)	↓↘→↓↘→+C

시엔코 (레이레이)

시엔코와 린린은 어느날 자신들의 꿈인 다크 스토커즈에 참가하기로 마음 먹었다. 그러나 참가하려면 돈이 있어야 된다는 것을 알고 아르바이트 자리를 찾아 나선다. 그리고 드디어 일을 찾아서 장기에프에게로 가게된다.

O연계기 후 특수잡기, 상대를 볼링공으로 만들어 던진다

특수 잡기		←↙↓↘→+AB
필살기	암기포	↓↘→+A(누르는 시간에 따라 무기가 달라진다.)
	반향기	↓↙←+A
	공중 반향기	(공중에서)↓↙←+A
	지영인	↓↘→+B
초필살기	천뇌파	→↘↓↙←+C
	공 굴리기(가칭)	↓↘→↓↘→+B or ←↙↓↘→+C
	우산 돌리기(가칭)	↓↘→↓↘→+A or ↓↘→↓↘→+C

난입 캐릭터 "단"

이번에도 변함없이 코믹함으로 승부를 하는 캐릭터 "단". 이번 작품에서는 난입 캐릭터로 선발되었다. 한 번도 지지않고 1번 이상 퍼펙트를 기록하면 단이 7번째 판에서 난입해 온다. 그러나 컨티뉴를 하면 단은 나오지 않는다.

O갑자기 난입한다!

이제 유명 격투 메이커의 대열에 코나미가 가담했다!

파이팅 우슈

지난 9월호부터 본지를 통해 코나미의 코브라 기판으로 이용한 신작 격투 「파이팅 우슈」. 이번달에는 한국 고나미를 통해 코나미 본사로부터 직접 공수받은 「파이팅 우슈」의 캐릭터별 필살기를 일거에 공개한다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 격투 액션 ■ 국내 발매일: 97년 10월말 예정

캐릭터 별 필살기 대공개

사오토메 초비키

구분	기술	구분	기술
고유기	원심리권타 →→P 장제악타 ↓→P	특수기	측전 ↓G+P+K
연속기	연타 PPP 주당리권타 ←→PPP	추격타	이단당 ↘P
던지기	몸 던지기 G+P	절조기	대진파 →↘↓↙←G+P

콘고우지 텟신

구분	기술	구분	기술
고유기	진발력 →→P 복도퇴 ↓G+K	특수기	미절보 G+P+K
연속기	연권도술 PP↓K 편권이연주 →P+KPP	추격타	답부 ↘K
던지기	권수 G+P	절조기	인왕합장타 ←↙↓↘→G+P

쇼후

구분	기술	구분	기술
고유기	성수타 P+K 니한배수련 ↔PPP→P+K	특수기	니한수장 ↘↓↙
연속기	연수전신각 PP→PK 전소연퇴 ↓G+K+G+K	추격타	락습각 ↑K
던지기	주포수 G+P	절조기	맹호천운파 ←↙↓↘→P+K

히비키 와타루

구분	기술	구분	기술
고유기	슬축 →K 정권 찌르기 →→P 회전철추타 ←↘P+K	추격타	걷어차 떨어뜨리기 ↘K
연속기	연돌 PPPP 연속날라 무릎차기 →KK	절조기	귀권 ↘→↗G+P
던지기	목 감아 던지기 G+P		

화유에

구분	기술	구분	기술
고유기	붕권 ←→P 이선식 ←←P	특수기	후행절보 G+P+K
연속기	연환장 PPPP 오형연수 ↘P+K →P	추격타	저화침 ↘P
던지기	견제회도 G+P	절조기	용두전절보 ←→G+P+K

신패 도사

구분	기술	구분	기술
고유기	쌍인 ←→P 천양계독립 →G+K	특수기	청룡하세 ↘G+P+K
연속기	연장성천주 PP→PP 이기각 ↘KK	추격타	진각 ↘K
던지기	호수쌍파 G+P	절조기	상식칠존고 ←↙↓↘→G+P

오오토리 세츠나

구분	기술	구분	기술
고유기	도상장저 ↘P+K 역중축 ↖K	던지기	뒤로 던지기 G+P
연속기	연속장저타 PPPP 장저불축 ↓P+KK 장저난타 ←PPPP	추격타	즉정축 ↘K
		절조기	압완회전수고 ←↘↓↙→G+P

윤성민

구분	기술	구분	기술
고유기	반달 차기(왼발이 앞에 있을 때) ←K 내려 차기 ←G+K	특수기	핏간 P+K
연속기	콤보 어퍼컷 킥 →KKK 뛰어 차기 ↑KK	추격타	레그 바디블로우 ↘K
던지기	숄더 스러 G+P	절조기	울티메이트 날려차기 ←↙↓↘→G+P+K

아케이드에 신세대 열풍 몰고 오는 젊은 회사

G · MAX KOREA

최근 유행처럼 번지고 있는 벤처 기업이 구세대의 전유물이라고 일컬어지고 있는 아케이드 시장에 도전장을 내 화제를 모으고 있다.
챔프는 아케이드 업계 내에서 착실하게 노하우를 쌓은 젊은 인재들이 모여 얼마 전 설립한 (주)지·맥스 코리아를 찾아 그들의 새로운 도전을 들어보았다.

게임 캐릭터와 자판기 사업 접목 시도

아케이드 업계에서 수년간 노하우를 쌓은 젊은이들에 의해 지난 5월초 설립된 「지·맥스 코리아」는 어떻게 보면 단순하게 보일지 모르는 자동판매기에 게임 캐릭터를 접목시켜 판매와 렌탈을 겸한 새로운 시도를 하고 있다. 이들은 그동안 오락실 위주의 유통에서 벗어나 대형 패스트푸드점, 문구점, 노래방 등 젊은층이 많이 몰리는 틈새 시장을 노리고 있다.

일본의 경우는 게임이 발매되면 등장 캐릭터들 대부분이 팬시 상품화되어 시장에 신속하게 공급되지만 국내 캐릭터 산업은 아직은 미비한 편이다. 그런데다가 캐릭터 상품들을 구입할 수 있는 장소도 한정되어 있어 청소년층에 깊게 파고 들 수 없다는 단점이 있었다. 그러나 「지·맥스 코리아」가 유통하고 있는 자판기들은 이러한 틈새 시장을 집중 공략하고 있다.

「지·맥스 코리아」는 현재는 일본 캐릭터인 레이어스, 닌쿠, 치비마루코(토순이) 등을 단순한 놀이와 접목시킨 상품을 취급하고 있지만 앞으로는 국산 캐릭터를 동시에 개발해 나갈 계획이다.

단점 보완, 렌탈 가능한 저가형 미니 포토 프린터

또 일본에서는 선풍적인 인기를 모으고 있지만 국내에 들어와 그다지 큰 호응을 얻지 못한 스티커형 프린트 클럽의 단점을 분석해 낸 「지·맥스 코리아」의 젊은이들은 이번에는 '미니 포토 프린터'라는 초경량형 프린트 클럽의 도입을 추진하고 있다.

'미니 포토 프린터'는 협소한 공간에 설치가 가능하며 기기 가격이 저렴하고 지폐가 아닌 동전만으로 사진을 찍을 수 있고, 히타치의 의료용 기기 부품을 쓰기 때문에 프린트된 사진의 화질이 기존에 등장한 대형 프린터 기기들보다 월등히 앞선다는 장점이 있다. 그런데다가 홍보용으로 설치할 경우에는 회사명과 일정 멘트까지도 한글로 추가해 준다고 한다. 이와 함께 「지·맥스 코리아」는 캐릭터 기기뿐 아니라 프라이즈 게임기, 특수 기기는 물론 기존의 프로그램 기판에도 손을 댈 예정이다. 현재는 일본 카네코 사의 「갈스 패닉S」와 「센게키 스트라이커」 등의 도입을 추진 중이다.

초경량 프린트 클럽으로 협소한 장소에도 잘 어울리는 '미니 포토 프린터'

프레임(사진 틀) 디자인도 다양하다

"유저의 불만 찾아내면 좋은 아이템이 보이죠"

(주)지·맥스 코리아 권혁근 사장

"아케이드 시장도 이제 기존의 틀에서 과감히 벗어나야 합니다. 고가의 프로그램 기판만을 유통하던 시대는 끝났습니다. 게임의 천국 일본도 최근 들어서는 게임 프로그램들은 인기가 시들해지고 프린트 클럽과 같은 캐릭터 아이디어 상품이 부각되고 있기 때문에 이에 빨리 대응하는 것이 중요합니다. 또 유통 문화에 있어서도 사업자들의 부담을 최소화할 수 있고 기종 교체가 손 쉬운 렌탈 문화로 서서히 바뀌어 갈 것입니다."

게임계의 젊은 벤처 기업 「지·맥스 코리아」를 이끌고 있는 권 사장은 아케이드 계에서는 이름만 말해도 알만한 유력 회사에서의 다년간의 실무 경험을 토대로 앞으로의 시장을 날카롭게 분석했다.

권 사장은 그런 취지에서 곧 유통을 시작할 '미니 포토 프린터'에 기대를 걸고 있다. "이미 출시된 프린터 클럽 등을 면밀히 분석해 본 결과 지폐와 동전에 대한 유저의 부담도(?)에 큰 차이가 있는 것을 알아내 동전 전용 프린터 클럽의 필요성을 절감하게 되었습니다. 또 기기가 비싸다는 단점을 보완해 부피를 축소했으며 렌탈도 가능한 시스템을 완비했습니다."

현재 일본의 아이디어 중소 메이커들인 토와, 웨르가, 카네코 등과 교류를 통해 팬시, 프라이즈 게임 기기를 도입하고 있는 「지·맥스」의 권 사장은 "현재 저희는 300여개가 넘는 업소들과 직거래를 하고 있기 때문에 해외 거래처와의 상담에서 상당히 유리한 편입니다. 그러나 궁극적으로는 해외 상품이 아닌 국산 게임 캐릭터를 이용한 기기를 만들어 내 게임에 관한 모든 것을 완비한 게임 백화점을 세우는 것이 저희 지·맥스의 목표입니다."라고 포부를 밝히는 권 사장의 눈빛에서 해외 아이템의 무조건적인 도입이 아니라 그것을 우리의 것으로 만들어 보겠다는 의지가 가득해 보였다.

(주)지·맥스 코리아 : 02-527-6204~6

MANIA ZONE

SNK개발진이 은밀히 공개하는

킹오파 '97 미스터리 파일

THE KING OF FIGHTERS '97

이달의 ARC매니어 존에서는 독자들이 궁금해하는 킹오파 '97의 의문점을 AM쇼에서 만난 SNK개발부 소속의 킹오파 '97관계자에게 물어 보았다. 그러나 관계자는 자신에 대해서는 밝히기를 꺼려했지만 어떤 킹오파 '97에 대해 상당히 자세하게 알고 있는 것으로 보아 개발진 중의 한사람이라고 추정된다. 자! 그럼 지금부터 킹오파 '97의 궁금증을 마음껏 풀어보자.

:「킹오파'97」의 기본적인 방향성을 듣고 싶습니다.

: 지금까지 「킹오파 시리즈」를 플레이해 온 유저가 이번에도 별 어려움없이 플레이할 수 있도록 하는 것이 첫번째 기본 방향이었습니다. 전작 「킹오파 '96」이 발매되었을 당시 "「킹오파 '95」보다 더 쉬워졌다"는 의견과 "「킹오파 '95('94)」가 훨씬 좋았다"는 의견이 거의 반반씩 차지했어요. 그래서 이번에는 시스템을 크게 변경하지 않는 선에서 "「킹오파' 95」('94)+「킹오파 '96」"쪽으로 방향을 잡았습니다. 그리고 두번째는 「킹오파 '96」을 제작할 때 시간과 용량 문제로 불가능했던 일을 하는 것이었습니다. 때문에 전작에는 나오지 않았던 필살기가 이번에는 많이 등장합니다.

: 이번에도 원호 공격에 캐릭터끼리의 상성이 얽혀 있는데... 그렇다면 이 상성은 어떻게 결정된 것입니까?

: 등장 캐릭터의 성격으로 결정했습니다.

: 새로운 캐릭터나 보스 캐릭터는 어떻게 결정되는 거죠?

: 먼저 새로운 캐릭터 설정과 몇명으로 할 지를 결정한 후 그것을 토대로 하여 디자이너에게 밑그림을 부탁하죠. 그리고 완성된 그림을 보면서 그것이 "「킹오파」의 세계관과 맞는지" "참신한지" "유저에게 호응받을 수 있을지"를 모두 검토한 후 최종적으로 선택되는 겁니다. 참고로 「킹오파」의 경우에는 100장 정도가 소모됐어요.

: 「쿄」의 필살기 중에 「R.E.D.KicK (레인보우 · 에너지 · 다이너마이트 · 킥)」이라고 있죠? 그 이름이 참 독특한데 누구의 아이디어였습니까?

:「쿄」자신이 오랜 시간을 두고 완성시킨 기술이기 때문에 "무조건 OK!"라는 기분으로 「쿄」 스스로가 붙인 이름입니다. 그의 센스를 엿볼 수 있는 좋은 기회였어요.

: 사생활이 거의 알려지지 않은 「베니마루」는 평상시에 뭘 합니까?

:재벌가의 아들이라서 그런지 취직에는 별로 관심이 없어요. 그저 자신을 위해 즐기면서 살아가고 있어요.

: 엔딩에서 「테리」가 그의 스테이터스 심볼이라고 할 수 있는 모자를 「마리」에게 던지는 것을 보았는데 두 사람의 관계는 어느 정도로 진전된 것이죠?

: '진전'이라고 말할 만큼 친한 사이는 아녜요.

: 팀 스토리를 보면 「레오나」가 전장에서 어떤 소년을 만났다고 하는데 그 소년은 누구죠? 게다가 대회자료를 본 「레오나」가 출장 멤버 중에서 그 전장에서 만난 소년의 모습을 하고 있는 멤버가 있다고 하는데 그 사람은 누구죠? 세간에는 「크리스」라는 소문도 돌고 있는데...

: 그것은 사실과 다릅니다. 단지 크리스가 성(性)을 구별할 수 없는 애매한 모습을 하고 있기 때문에 그런 소문이 난 듯합니다.

:「랄프」가 아끼는 물건에 '대통령으로부터 받은 훈장'이 있는데 어떤 일을 해서 받은 것이죠?

: 그것은 어떤 특별한 활동에 대해 주어지는 것이 아니라 꾸준히 공적을 쌓으면 주어지는 훈장이랍니다. 때문에 어떤 일을 했다고 구체적으로 말씀드리기는 좀 어렵군요.

: 방송 출연료는 「김갑환」 혼자서 갖는다고 하는데...

: 방송 출연료는 처음부터 받지 않겠다고 하는 조건 하에서 텔레비전에 출연했습니다. 「김갑환」은 어디까지나 자선사업의 일환이었다고 합니다.

:「장거한」이 대기 중에 먹고 있는 도시락이 꽤 유명하던데요...

: 굉장히 큰 탓인지 처음 본 사람들은 아주 놀라더군요. 한국에서 60 ~70년대 유명했던 철 도시락이라더군요.

:「아테나」와 「켄수」가 사용하는 '중국권법'은 구체적으로 무엇입니까? '취권' 처럼 보이기도 하는데...

:「아테나」는 '팔극권'을, 「켄수」는 '심의권'을 기본으로 한 중국 권법을 사용하고 있습니다.

:「마이」가 웨딩드레스를 입은 이유는 뭡니까?

:「마이」의 선택이었습니다. 아마도 「앤디 보가드」와 사랑을 이루고 싶었는지도 모르겠어요.

:「킹오파 '96」의 엔딩에서 치즈루는 이오리에게 "불꽃을 사용하면 사용한 만큼 수명이 짧아진다"고 충고하면서 왜 「이오리」를 「킹오파 '97」에 참가하게 한 것이죠?

: 3종류의 신기가 모두 갖춰지지 않는 한 「오로치」를 봉인해 버릴 수 없었기 때문이죠.

:「야마자키」가 폭주를 일삼고 있는 것은 혹시 「오로치」의 피를 가지고 있기 때문이 아닐까요?

: 그렇지는 않아요. 「오로치」의 피를 가지고 있기 때문이 아니라 선천적으로 타고난 것입니다.

:「쿄」의 초필살기 중에서 상대방을 공격하는 '최종 무식 옥의 "무식"', 「이오리」의 초필살기 중에서 상대방의 행동을 막아버리는 '야백팔식 백주배', 「치즈루」의 초필살기 중에서 상대방의 기술을 봉쇄해 버리는 '이면 팔십 오활 영기의 초'는 결국 「오로치」에 대한 세가문의 숙명을 나타내고 있는 건 아닙니까? 또 「쿄」의 기술은 '삼신기의 일'라고 하는데 그렇다면 「이오리」와 「치즈루」의 기술은 뭐라고 하죠? 혹시 '삼신기의 이'와 '삼신기의 삼'이라고 하지 않습니까?

:「이오리」의 '팔주배'와 「치즈루」의 '영기의 초'는 1800년전의 「오로치 일족」과의 싸움에서 사용되었던 기술입니다. 특히 '팔주배'는 '쿠사나기'와의 연계기이고 '팔척경'이 '팔주배'로 「오로치」의 행동을 막아 버립니다. 그리고 '쿠사나기'가 '대사치'로 완전히 끝내버리는 것이죠. 「쿄」의 '무식'은 「오로치」가 이승에서 부활했을 때의 일을 상정하여 개발한 기술로 '삼신기의 일', '이', '삼'이 존재합니다. '팔척경'이 야가미가 된 후에 생긴 기술이기 때문에 야가미는 '무식'을 잘 모릅니다.

: 아무래도 「쿄」와 「유키」의 만남은 운명적이라고 생각하는데 두사람이 만나게 된 장소와 에피소드가 있다면 소개해 주시지요.

: 정말 우연이었어요. 그냥 얘기를 나누다가 마음이 맞은 거죠.

이달의 지각생

유용민(부천시 오정구), 김현영(은평구 녹번동), 김평호(노원구 공릉동), 정지훈(대구시 달서구), 김동오(강원도 춘천시), 이재준(경남 김해시), 서대원(부산시 연제구), 맹성용(성동구 옥수동), 조중원(부산시 북구), 김석일(부산시 남구), 이완섭(강남구 삼성동)

안녕하십니까? ARC반 담당 김또깡입니다. 지난호에 개교한 챔프 스쿨 ARC반에 보내주신 ARC매니어들의 열렬한 성원에 감사드립니다. 이번호에도 수많은 엽서 중에서 5명을 뽑아 저희 반 출석부에 올려드리겠습니다. 탈락되신 분들도 용기를 잃지 마시고 다시 한번 도전하세요. 그런데 여러분들의 사연을 보니 오락실에서 다른 사람과의 격투 게임에서 벌어진 에피소드들이 대부분이었습니다. 조금 특이한 사연을 보내주신다면 ARC반에 들어 오기가 조금 수월하지 않을까요?

김예준

안녕하세요? 저는 초등학교 6학년생인 김예준입니다. 저희 동네는 킹오파 '97보다 X맨 VS 스파가 더 인기가 있습니다. 저도 물론 무지 좋아하지만 다른 형들이 너무 잘해 저의 실력으로는 30초도 버티지 못합니다. (그 형들은 희한한 연속기를 사용해 저는 2대정도밖에 때리지 못합니다) 그래서 저는 그 형들이 없는 점심 때만 이 오락을 합니다. 저도 엔딩은 쉽게 보는데 막상 형들과 대전하면 상대가 되지 않습니다. 또깡님 제발 X맨 VS 스파와 마벨 VS 스파의 연속기를 가르쳐 주세요.

이 기술을 예준이에게 전수하마

예준이도 X맨 VS 스파를 엔딩까지 본다면 보통 실력이 아닌 것 같은데 그 형들에게만은 자꾸 진단 말이지. 그렇다면 챔프의 스파 전문가들이 분석한 마벨 VS 스파의 쓸만한 연속기를 몇가지 알려줄께. 혹시 예준이가 아는 것인지도 모르겠지만 커맨드를 정확하게 넣어보렴.

- ▶류 (소펀치-소킥-↑중킥-↑대킥) (↑중킥-진공파동권)
- ▶켄 (↑대킥-승룡권) (소킥-중펀치-↑중킥-공중 던지기)
- ▶춘리 (소펀치-소킥-중펀치-중킥-대펀치-→대킥-↓소킥-일어서면서 중킥-일어서면서 대 펀치-↓대킥)
- ▶고우키 (중펀치-중킥-천마호참공)
- ▶블랙하트 (소펀치 3-공중 대쉬 소펀치-공중 던지기)

오정엽 /

저는 오락기가 없어서 일주일에 한번정도는 오락실에 가고 있습니다. 요즘은 킹오파 '97을 열심히 하고 있는데 제 친구가 게임챔프 9월호 부록인 킹오파 '97 공략본으로 연습해 저의 용돈을 싹쓸어 갔습니다. 저는 기술을 잘 몰라 친구에게 공략본을 빌리려고 했지만 친구는 치사하게 빌려주지 않았습니다. 그래서 저는 챔프 10월호를 사서 거기에 나온 기술로 연습을 하려고 했습니다. 그런데 사고 보니 커맨드는 없고 연속기 기술명만 있는 게 아닙니까? 그래서 저는 친구와 화해하고 10월호 부록인 철권3와 9월호 부록인 킹오파 '97을 바꿔가며 보고 있습니다.

정엽이 보아라

정엽이의 사연을 보니 게임때문에 친구사이의 의리가 깨질 수도 있겠구나. 게임은 취미 생활로 즐기라고 있는 것이지 친구에게 반드시 이기라고 있는 것이 아니란다. 그리고 경쟁이란 동등한 입장에서 해야되는 게 아닐까. 그래도 어쨌든 게임챔프를 통해 친구와 화해하게 되었다니 다행이구나. 앞으로는 게임때문에 친구와 싸우지말고 게임을 통해 친구와 더욱 가까워지도록 노력하자꾸나.

노태화 /

안녕하세요. 저는 철권3를 사랑하는 태화입니다. 저의 주 캐릭터는 킹입니다. 킹의 5단 잡기는 모두 마스터했는데 마지막 '스플릿 파워 봄'이 잘 안됩니다. 그것만 마스터하면 완벽한데 말입니다. 커맨드를 정확히 눌러도 마지막이 잘 안됩니다. 어떻게 하면 '스플릿 파워 봄'을 할 수 있는지 꼭 가르쳐 주세요.

'킹태화'에게

'킹태화' 군! 킹의 도사라니 태화를 이렇게 부르고 싶구나. 태화는 킹의 5단 잡기를 마스터했다니 대단하구나. 네가 질문한 스플릿 파워봄이라는 기술은 상당히 고난이도인데 그것을 구사할 때에는 타이밍이 아주 중요하단다. 버튼을 누른 채 유지하는 동작이 미세한 차이로 프로그램에 전달이 되기 때문에 커맨드가 정확하더라도 조금이라도 빠르거나 늦게되면 기술이 나오지 않는단다. 텀버들을 하는 사람들은 아마 그런 미세한 타이밍을 잘 맞추기 때문에 고수가 되었다고 할 수 있지. 그래도 태화는 킹을 거의 마스터하고 있으니까 조금만 더 연습을 한다면 완벽한 '킹태화'가 될 수 있을 거야.

최 준 /

Dear. 또깡 아찌!

안녕하세요? 저는 전주에 살고 있는 챔프 독자 최준입니다. 얼마 전 저는 이상한 소문을 들었습니다. 그 소문인 즉, 어느 중년의 뚱뚱한 아줌마가 철권3로 오락실을 휩쓸고 다닌다는 것입니다. 저는 그냥 헛소문으로 생각하고 있었는데 어느날 저녁 8시경 저는 전북대 앞 오락실에 가게 되었습니다. 평소처럼 철권3 앞으로 갔는데 누군가 16연승을 기록하고 있었습니다. 그런데 그 사람은 바로 소문의 뚱뚱한 아줌마였습니다. 저는 왠지 모를 승부욕에 동전을 넣어 도전을 했습니다. 연속 4패 후 간신히 1승을 거두었지만 그 아줌마는 20연승이라는 대기록(?)을 남기고 바람과 함께 유유히 사라졌습니다. 그리고 저의 입에서는 마지막 절규가 흘러나왔습니다. "크윽~ 내 돈 800원"

준이에게

정말 굉장한 아줌마로구나. 20연승을 하다니… 경성이도 놀랐지만 우리 챔프 스탭진들도 모두 놀랐단다. 정말 이달의 화제의 인물로 인터뷰를 한번하고 싶을 정도인데. 요즘엔 남학생뿐 아니라 여학생들도 격투 게임을 많이 한다고는 알고 있었지만 아줌마가 철권3를 하다니… 경성이가 그 아줌마를 또 만날 기회가 생긴다면 한번 연락을 주겠니. 예전에 챔프의 버파3 공주로 뽑힌 적이 있는 상순이와 세기의 여성 격투 대결(?)을 한번 주선해 보고 싶구나. 다음번엔 그 아줌마를 꼭 이기도록…

유광정 /

나는 세가와 버파의 열렬한 팬이다. 남들이 세가와 버파를 비난할 때 난 흔들리지 않았지만 이번 게임챔프를 보는 순간 난 너무 실망했다. 거의 모든 기사가 PS위주로 씌여있는 것이었다. 그리고 철권 위주로… 아무리 PS의 인기가 높더라도 챔프에서는 새턴에도 관심을 가져야 마땅한데 왜 PS만 고쳐주고 RGB모니터 설치도 왜 PS만 합니까? 그리고 철권은 왜 그렇게 오랫동안 연재를 있는가? 버파는 단 몇달의 기사와 성의없는 공략본이 전부이고… 챔프가 이대로 나가다가는 세가의 팬들은 전부 발길을 돌릴 것이다.

광정아, 버파도 중요해

광정아 너무 흥분하지 말고 내 얘기를 잘 들어보렴. 광정이의 글을 읽고 느낀 바가 많았단다. 일단 앞으로는 독자들의 생각에 세가와 버파를 소외시켰다는 느낌이 들지 않도록 노력할께. 그런데 최근 PS와 철권3가 인기인 것은 사실이야. 그리고 게임챔프의 독자들도 중요하지만 챔프도 영리를 추구해야하는 단체란다. 그래서 조금이라도 인기있는 쪽에 신경을 쓰게 마련이지. 그렇다고 세가를 절대 소외시키지는 않았는데… 예를 들어 PS수리 특집 기사가 나가면 다음호에는 바로 SS수리 기사가 나가고… 최대한 양 기종의 밸런스를 맞추려고 노력했단다. 어쨌든 앞으로는 광정이와 같은 생각을 가진 독자들의 불만을 풀어주기 위해서 좋은 기사와 빠른 정보를 위해 노력할께. 화가 풀렸으면 다시 한번 엽서 부탁해.

출 석 표

6번 김예준	7번 오정엽
8번 노태화	9번 최 준
10번 유광정	

김또깡의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 또깡이와 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

SOFT LIST

소프트발매리스트

'97년 10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	10/ 2	파이널 돔	게임 뱅크	5,800엔
PS	10/ 2	라그나쿨	SME	5,800엔
PS	10/ 2	대항해시대 외전	코에이	6,800엔
PS	10/ 2	사이킥 포스 퍼즐 대전	타이토	5,800엔
PS	★10/ 2	파이널 판타지Ⅶ 인터내셔널	스퀘어	6,800엔
PS	10/ 9	스펙트랄 포스	아이디어 팩토리	5,800엔
PS	10/ 9	혹검	시디브로스	5,800엔
PS	10/ 9	쿠 온 파	T&E	4,800엔
PS	10/ 9	문 라이트 신드롬	휴먼	6,200엔
PS	10/ 9	파워 스텍스 그레이드1	어퀘스	4,800엔
PS	10/16	아인핸더	스퀘어	5,800엔
PS	10/16	졸업 베케이션	마이니치	5,800엔
PS	10/16	위저드 하모니2	아크시스템	5,500엔
PS	10/16	문(MOON)	아스키	5,800엔
PS	10/23	아디다스 파워 사커 인터내셔널'97	SCE	5,800엔
PS	10/23	도키도키 셔터 찬스	일본 소프트웨어	5,800엔
PS	10/23	프로젝트 가이아레이	상영사	5,800엔
PS	10/23	볼 블레이저	BBS	4,800엔
PS	10/23	월드 네버랜드 오루루도왕국 이야기	리버힐 소프트	5,800엔
PS	10/30	파워돌2	아스키	6,800엔
PS	10/30	남코 뮤지움 앙콜	남코	5,800엔
PS	10/예정	토리퍼즈	신토스	4,800엔
PS	10/예정	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	5,800엔
PS	10/예정	성각 1092 조병전	유타카	5,800엔
PS	10/예정	대운동회	인클리멘트P	5,800엔
PS	10/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS	10/예정	오버 드라이빙 스카이라인 메모리얼	EAV	5,800엔
SS	10/ 2	사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	5,800엔
SS	10/ 2	캉캉 바니 엑스트라	카드	6,800엔
SS	10/ 2	어의견무용(御意見無用)	KSS	5,800엔
SS	10/ 2	크로스 로맨스	일본물산	6,800엔
SS	10/ 9	데자에몽2	아테나	5,800엔
SS	10/ 9	닌자 자자마루군	잘레코	5,800엔
SS	10/ 9	택티스 포뮬러	세가	5,800엔
SS	10/ 9	데드 오어 얼라이브	테크모	5,800엔
SS	10/16	자렉터	소프트오피스	5,800엔
SS	10/16	택티컬 파이터	미디어 링	6,800엔
SS	10/23	전일본 프로레슬링	세가	5,800엔
SS	10/23	로스트 월드	세가	5,800엔
SS	10/23	픽스텔 뮤즈	소프트 오피스	4,800엔
SS	10/23	가면 라이더 작전파일1	동영비디오	6,800엔
SS	10/23	은하영웅전설 플러스	덕간서점	5,800엔
SS	10/23	선굴활용대전 카오스시드	네버랜드	6,800엔
SS	10/23	스텝 슬롬 슬라이더즈	팩 인 소프트	5,800엔
SS	10/30	세가 에이지/컬럼스 아케이드 콜렉션	세가	4,800엔
SS	10/30	골드셉트	세가	5,800엔
SS	10/30	거리(街)	춘소프트	5,800엔
SS	10/30	레이어 섹션2	미디어 퀘스트	5,800엔
SS	10/30	론도 -윤무곡-	아트라스	6,800엔
SS	10/예정	아스카120% 리미티드 버닝 페스트	강담사	5,800엔
SS	10/예정	프린세스 크라운	아트라스	5,800엔
SS	10/예정	트랜스포트 타이쿤	이미지니어	6,800엔
SS	10/예정	블루 브레이커	휴먼	6,200엔
N64	10/24	J리그 일레븐비트 1997	허드슨	6,980엔
N64	10/하순	헥센	게임 뱅크	7,800엔
N64	10/하순	뿌요뿌요 선64	컴파일	미 정
NEO GEO CD	10/예정	더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미 정

발매돌이 한마디 : 가끔씩 대작을 터뜨리는 네오지오. 드디어 「킹오파'97」이 발매되었다. 그동안 쌓인 먼지를 털어 버리고 네오지오를 돌려 보자!

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS

파이널 판타지Ⅶ 인터내셔널

아인핸더

SS

데드 오어 얼라이브

론도 -윤무곡-

NEOGEO CD

더 킹 오브 파이터즈'97

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	11/ 6	바가바가	겝스	5,800엔
PS	11/13	어더 라이프 어더 드림	코나미	5,800엔
PS	11/20	더 마스터즈 파이터	시네마 서플라이	5,800엔
PS	11/20	헥스 어드벤처	BBS	5,800엔
PS	11/27	하이브리드	SPS	5,800엔
PS	11/27	포토 제닉	선소프트	미 정
PS	11/27	용기전승	KSS	5,800엔
PS	11/상순	파랜드 스토리 -4개의 봉인-	TGL	6,800엔
PS	11/하순	아산시아	엑싱	5,800엔
PS	11/예정	소울 마스터	고에이	5,800엔
PS	11/예정	그란스트림 전기	SCE	5,800엔
PS	11/예정	가변주공 건바이크	SCE	미 정
PS	11/예정	투신전 카드퀘스트	타카라	5,800엔
PS	11/예정	도라! 도라! 도라!	다즈	6,800엔
PS	11/예정	볼디랜드	반프레스토	6,800엔
SS	11/ 6	투탄카멘의 수수께끼	레이	6,800엔
SS	11/13	사쿠라 대전 증기 라디오쇼	세가	4,800엔
SS	11/13	창공의 날개 -고타 월드-	마이크로 네트	6,800엔
SS	11/14	더 스타 볼링 Vol.1	유미디어	6,800엔
SS	11/20	아스트라스 버스터즈	선소프트	5,800엔
SS	11/20	J리그 프로 축구클럽을 만들자!2	세가	5,800엔
SS	11/20	헥스 어드벤처	BPS	5,800엔
SS	11/27	일곱 바람의 섬 이야기	에닉스	6,800엔
SS	11/27	틸크(TILK)	TGL	6,800엔
SS	11/27	버블 심포니	벵	3,800엔
SS	11/하순	X맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	7,800엔
SS	N11/예정	가이아브리더	아스펙터	5,800엔
SS	11/예정	데빌 사마나 -소울 해커즈-	아트라스	6,800엔
SS	11/예정	프린세스 퀘스트	인클리멘트P	5,800엔
SS	11/예정	제로 디바이드	줌	5,800엔
SS	11/예정	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
SS	11/예정	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
SS	11/예정	센티멘탈 그래피티	NEC	미 정
SS	11/예정	리프레인 러브	리버힐	미 정
N64	11/28	패미스타64	남코	6,800엔
N64	11/중순	와일드 초퍼즈	세타	8,800엔
N64	11/예정	카멜레온 트위스트	일본 시스템	미 정
N64	12/ 4	킹 오브 프로듀서	GMF	6,800엔

발매돌이 한마디 : 아직 눈에 띄는 대작은 보이지 않지만 「센티멘탈 그래피티」와 「데빌 사마나」, 「일곱 바람의 섬 이야기」 등 새턴 소프트는 빵빵한데...

'97년 12월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	12/11	마리아	액세라	6,800엔
PS	12/11	트루 러브스토리 -리멤버 마이 하트-	아스키	3,800엔
PS	12/25	창궁홍연대 황무출격	데이터 이스트	5,800엔
PS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	미 정
PS	12/예정	아루남의 날개	라이트 스텝	6,800엔
PS	12/예정	스펙트럴 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
PS	12/예정	전차로 고!	타이토	미 정
PS	12/예정	기동전사Z건담	반다이	미 정
PS	12/예정	꿈 가지가지	페자드	5,800엔
PS	12/11	마리아	액세라	6,800엔
PS	12/11	방과후 연애 클럽	선소프트	미 정
PS	12/18	울트라맨 도감2	강담사	6,800엔
PS	12/18	유니버설 너즈	레이 업	미 정
PS	12/25	젤드나실트	세가	6,800엔
PS	12/상순	번서로 스피크	직	5,800엔
PS	★12/예정	샤이닝 포스III 시나리오1(가칭)	세가	4,800엔
SS	N12/예정	수호전	고에이	7,800엔
SS	12/예정	파렌드 사가	TGL	6,800엔
SS	12/예정	속공생도회	반프레스토	6,800엔
SS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	4,800엔
SS	12/예정	루팡 3세-피라미드의 현자	어스믹	미 정
SS	12/예정	닌펜마루군	에닉스	미 정
SS	12/예정	GT24	잘레코	미 정
SS	12/예정	악마전서2	아트라스	미 정
SS	N12/예정	알카나 스트라이크	타카라	미 정
N64	12/ 5	톱 기어 랠리	켐코	6,980엔
N64	12/상순	소닉 윙즈 어설트	비디오 시스템	8,800엔
N64	12/예정	하이퍼 올림픽 인 나가노64	코나미	미 정
N64	12/예정	슈퍼 로봇 스피리츠	반프레스토	미 정
N64	12/예정	64에서 발견 타마고치!	반다이	미 정

발매돌이 한마디 : 「64에서 발견 타마고치!」. 얼마나 유저들을 웃길 수 있을 지 정말 기대가 되는군!

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	가격
PS	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
PS	배틀 얼리이언스	반프레스토	5,800엔
PS	열거구 게임	아트딩크	5,700엔
PS	아루남의 날개	라이트 스텝	5,800엔
PS	사이드 와인더2	아스믹	미 정
PS	브리건다인	E3스텝	5,800엔
PS	아이니	이미지니어	미 정
PS	신체험 3D 액션	코나미	미 정
PS	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
PS	포토제닉	선소프트	미 정
PS	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
PS	★패러사이트 이브	스퀘어	미 정
PS	소우카이야기	스퀘어	미 정
PS	제노기어스	스퀘어	미 정
PS	초코보의 이상한 던전	스퀘어	미 정
PS	아크 더 레드 몬스터 게임	SCE	미 정
PS	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
PS	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
PS	중장기병 발켄2	메사이아	5,800엔
PS	수라의 문	강담사	5,800엔
PS	투희전승 엔젤 아이즈	테크모	미 정
PS	트루러브 스토리2	아스키	미 정
PS	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
PS	와성이야기	아스키	미 정
PS	트윈비RPG	코나미	미 정
PS	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
PS	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
PS	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
PS	레이맨2	UBI 소프트	미 정
PS	노엘2	파이오니어LDC	미 정
PS	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
PS	충몽	반프레스토	미 정
PS	환상수호전2	코나미	미 정
PS	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
PS	★두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
PS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
PS	바람의 크로니아	남코	미 정
PS	★철권3	남코	미 정
PS	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	버스트 어 무브	에닉스	미 정
PS	에그 오브 스틸	에닉스	미 정
PS	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
SS	버닝 레인저	세가	5,800엔
SS	★슈퍼 로봇대전F -완결편-	반프레스토	미 정
SS	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
SS	졸업3	소학관	미 정
SS	프로 야구팀도 만들자!	세가	미 정
SS	프렌즈-청춘의 빛-	NEC 인터채널	미 정
SS	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
SS	I MISS YOU	컴파일	1,980엔
SS	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
SS	베이직 포 세가 새턴 -케이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
SS	베이직 포 세가 새턴 -스탠드 얼론 타입-	덕간서점	미 정
SS	아젤 -판처 드래군RPG-	세가	미 정
SS	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
SS	핫스텝 아이돌	미디어 엔터테인먼트	6,800엔
SS	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
SS	핑클스티스 플라이즈	ADK	미 정
SS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
SS	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
SS	포토제닉	선소프트	미 정
SS	레이어 섹션2	미디어퀘스트	미 정
SS	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	5,800엔
SS	이미지 파이터&액스 멀티플라이	액싱	4,800엔
SS	에드워드 랜디	액싱	4,800엔
SS	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
SS	올스타 베이스볼	어클레임 재팬	미 정
SS	킬링타임	어클레임재팬	미 정
SS	택티스 포뮬러 원	세가	미 정
SS	갤러티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
SS	모델탤런트 프로덕션	다이키	미 정
SS	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
SS	가디언 포스	석세스	미 정
SS	코튼2	석세스	미 정
SS	바로크	스팅	미 정
SS	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
SS	X2	캡콤	미 정
SS	마법학원 루나	각천서점	6,800엔
SS	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
SS	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
SS	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
SS	레퀴엠	세가	미 정
SS	★버철 파이터3	세가	미 정
SS	드래곤 나이트4	NEC	미 정
SS	드래곤 나이트	엘프	미 정
SS	실황 파워풀 프로야구 '97	코나미	미 정
SS	환상수호전	코나미	미 정
SS	나이스 샷	어클레임 재팬	5,800엔
SS	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
SS	★그랜디아	게임아츠	미 정
SS	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
SS	김전일 소년의 사건수첩	허드슨	미 정
SS	악마성 드라큘라X	코나미	미 정
SS	하트 오브 다크니스	세가	미 정
SS	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
SS	레이맨2	UBI소프트	미 정
SS	★건 그리폰2	게임아츠	미 정
SS	소닉R	세가	미 정
SS	와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
SS	뱀파이어 세이비	캡콤	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
SS	★ 사쿠라 대전2	세가	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
N64	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
N64	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
N64	마법성기 엘테일	이미지니어	9,980엔
N64	리즌	이미지니어	미 정
N64	3D 격투	이미지니어	미 정
N64	심시티 2000	이미지니어	미 정
N64	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
N64	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64	바기부기	닌텐도	9,800엔
N64	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64	골프	닌텐도	9,800엔
N64	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
N64	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
N64	테트리스 피어어	닌텐도	9,800엔
N64	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	봄버맨64	허드슨	미 정
N64	실황 골프 토너먼트 '97	코나미	미 정
N64	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
N64	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
N64	마더3	닌텐도	미 정
N64	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	미 정
N64	마리오 페인트64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	포켓 몬스터64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	슈퍼 마리오RPG64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	울트라 동키콩 (64DD 전용)	닌텐도	미 정

게임 강좌(중급 매니아편)

에뮬 게임 한글화 시도하기

-파이널 판타지 4를 中心으로-

비디오 게임을 PC로 즐길 수 있는 에뮬레이터의 등장은 게이머들에게 일대 사건이었다. 그동안 비디오 게임과 PC 게임의 사이에는 커다란 벽이 있어 독자의 길을 걸어 왔는데 그 벽이 무너져 버린 것이다. 특히 PC로 게임을 즐길 수 있다 보니 에디터 등을 이용하여 게임의 데이터를 마음대로 바꿀 수 있게 되었다. 이번에는 에뮬 게임의 일본어를 한글로 바꾸는 한글화(?) 작업을 간단히 소개하도록 한다.

필자 : 임용신(newface1), 나우누리 PGF 소속 에뮬레이터사랑(ELF) 시삽

한글판 FF4를 만들자!

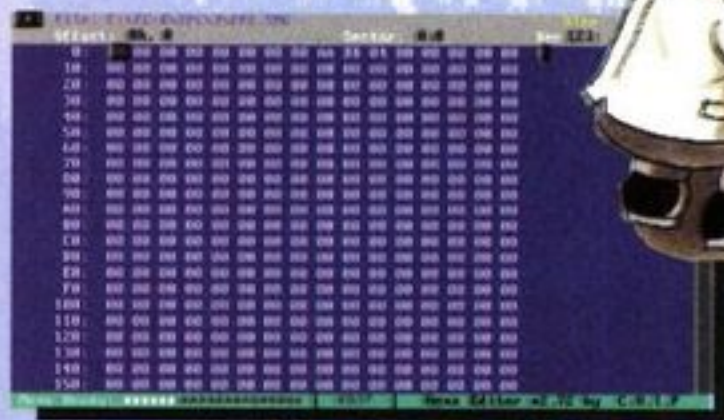
많은 게임기 중에서도 슈퍼 컴보이(이후 SFC)는 게임 매니아들에게 숱한 명작들을 내놓은 게임기로 우리의 기억속에 남아 있다. 하지만 아쉽게도 대부분의 게임들이 일본어로 되어 있어 내용도 제대로 모른채 그냥 게임을 하기 일수였다.

게다가 에뮬레이터의 등장은 다시금 추억의 게임들을 해 볼 수 있는 계기를 마련해 주었다. 그리고 이제는 일본어가 아닌 우리말로 명작들을 다시 접할 수 있는 길이 열린 것이다. 에뮬레이터를 통한 일본 게임의 번역작업은 영어권 국가에서 먼저 시작되었으며 일어를 잘 모르던 이들에게는 희소식이었다.

개인적으로 필자는 영문게임을 보면서 '한글화할 수는 없는 것일까?' 하는 생각을 가지고 많은 시도를 거치게 되었다. 그리고 이러한 관심이 결실을 맺어 비로소 FF4(영문판)의 한글화를 처음으로 이루어 내게 된 것이다. 비록 완벽하지는 못했지만 한글 게임이 전무하다시피한 SFC게임에서 한글을 볼 수 있기 때문이었는지 많은 유저들로부터 좋은 반응을 얻었다. 이런 분위기에 호응해 이제는 많은 유저들이 게임의 한글화에 관심을 가지고 계실 것이라 생각한다. 어디부터 시작해야 할 지 모르는 유저들에게 보잘것 없는 실력이지만 조금이나마 도움이 되고자 한글화 작업을 정리해 보았다.

이글은 필자가 작업중인 FF4(영문판)을 중심으로 설명하겠으며 아래 설명에 등장하는 유틸리티들은 나우누리 PGF의 게임기 자료실에서 구할 수 있다.

1. 헥사(Hexa) 에디터로 Rom파일을 보자

우선 FF4(영문판) 롬파일을 헥사 에디터로 불러서 맨 처음행을 살펴보면 다음과 같이 나타날 것이다. 에디터의 종류에 따라 조금 다를 수도 있으나 대부분의 경우는 아래와 같다. 필자의 경우 국산 헥사에디터인 He.exe를 사용하였다.

위의 것은 16 bytes의 크기를 가진다. 그러므로 하나의 섹터가 1byte임을 알 수 있다.

한글화 작업에는 헥사에디터가 필수적인데 한글화 작업에 유용한 헥사에디터는 다음과 같은 기능을 가진 것이다.

㉠ 10진수→16진수 변환 기능
㉡ 특정 부분을 찾아내는 기능
㉢ 블럭지정을 통해 별도 파일로 저장하는 기능
㉣ 원하는 주소로 이동하는 기능

윈도용으로는 울트라에디트(UltraEdit)나 헥사 워크샵 등이 유용하리라고 본다.

2. 롬(Rom) 속에 숨어 있는 폰트를 찾아보자

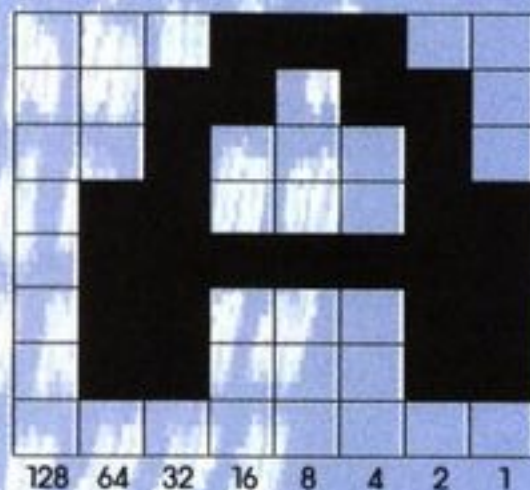
SFC롬 파일은 폰트정보를 담고 있는 블럭이 존재하고 있는데 이곳을 찾아보도록 하자. 찾는 방법은 여러가지가 있다. 좀 귀찮은 방법으로는 헥사에디터에서 롬 파일을 일정 부분씩 블럭을 지정하여 나누어서 저장한 뒤에 SFC용 TILE 에디터라는 프로그램으로 저장한 부분을 띄워보면 그 부분이 '80 00 00...'이런식으로 나타나지 않고 그림으로 표현된다.

만약 폰트가 있는 부위가 띄워지면 일어나 영어가 나타나는 유용한 프로그램이다. 이 프로그램은 잘 알려진 SFC용 에뮬레이터인 ESNES의 제작자가 만든 Visor 0.01이다. 그리고 visor를 이용한 좀더 손쉬운 방법은 3장에서 폰트의 구조를 살펴본 뒤에 알아보도록 하겠다.

Visor을 통해 본 FF4

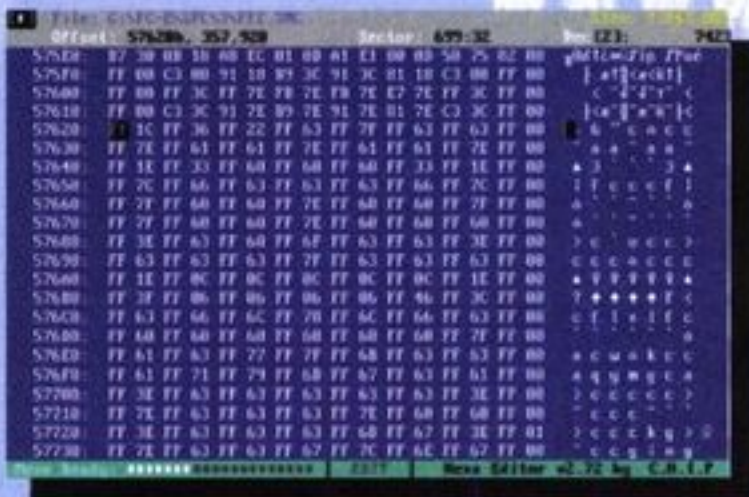
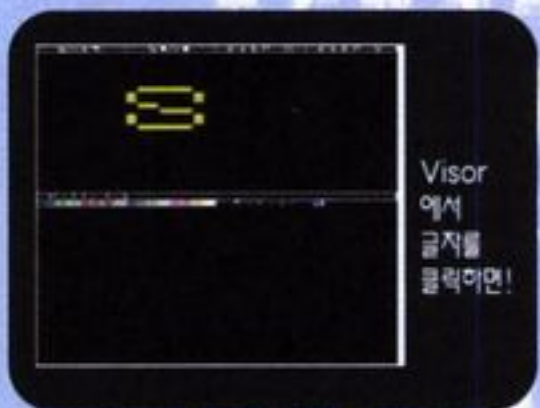
3. 폰트(Font)의 구조를 살펴보자

대부분의 SFC 게임들이 사용하는 폰트는 8x8이나 16x16폰트이다. 물론 10x12나 8x12, 8x16 등을 사용한 것들도 있다. 예전에 게임을 하면서 한자가 섞인 좀 글자가 큰 폰트가 대부분 16x16이고 대부분의 게임 대화에 이용되는 폰트가 8x8폰트이다. FF4는 8x8폰트만으로 대화가 표현된다. 8x8폰트라는 것은 아래처럼 글자를 표현하는 가로x세로의 길이가 8임을 말한다. 다음 그림을 보면 이해가 쉽게 갈 것이다.

128 64 32 16 8 4 2 1

이것은 FF4(영문판)에 사용된 'A'의 폰트이다. 영문번역판의 제작자에 따라 사용한 폰트 모양이 조금씩 다를 수 있다. 모양이 중요한 것은 아니니 이에 대한 신경은 쓰지 말자.

'A'의 맨처음 행(가로줄)을 보면 16,8,4로 표현된 세로줄에 '*'이 들어 있는 것이 보인다. 그러면 이들 숫자를 모두 더해보자. 16+8+4=28 다시 이를 16진수로 변환하면 '1C'가 된다. 나머지 행들도 같은 방법으로 하면 위로 부터 '1C 36 22 63 7F 63 63 00'으로 나타남을 알 수 있다.

헥사 에디터의 메뉴

Visor에서 글자를 클릭하면!

그럼 잠시 헥사 에디터로 돌아가서 57620번지로 직접 이동해 보자. 이곳이 바로 'A'가 있는 부분이다. 하지만 위에서 처럼 '1C 36 ... 63 00'으로 나타나지 않고 중간에 FF라는 1바이트가 첨가되어서 나타날 것이다. 어떤 게임들은 폰트가 '1C 36 ... 63 00'식으로 표현되어 있는 것도 있고 FF4처럼 중간에 FF가 들어 있는 것들도 있으니 유의하자.

2단계에서 잠시 미루어 두었던 폰트가 숨어 있는 공간을 찾는 방법을 알아보자. 눈치있는 독자들은 이미 그 방법을 깨달았으리라 생각된다. visor를 통해 롬(rom)파일을 보면 마치 사진을 분해한 것 처럼 게임에 사용되는 그래픽 타일(아이템 모양, 캐릭터 모양...)과 폰트들이 눈에 선명하게 들어 온다. 우선 폰트가 있는 부분이 눈에 보이면 마우스 포인터로 그 부분을 클릭하자. 그러면 그곳이 확대되어 나타나고 위의 [그림1]과 같은 8x8폰트 박스가 뜨면서 에디트 화면이 나타난다. 여기서 [그림1]에서 행한 계산과정을 되풀이 해서 '1C 36 ... 63 00'이 'A'를 표현하는 것임을 알고 헥사 에디터에서 위의 부분을 찾아내는 기능을 활용하면 폰트가 시작되는 곳을 쉽게 발견할 수 있다.

폰트는 롬의 이곳 저곳에 분산되어 나타나는 경우는 거의 없고 연속적으로 나타나는 것이 대부분이다. 'A'를 찾았으면 그 다음 번지는 'B'이고 그 다음은 'C'...'Z'...'a'...'z'의 순으로 연속적으로 나타난다. 헥사에디터로 'A'가 시작되는 곳에서부터 적당히 블럭을 정하고 잘라내어 visor로 들여다 보면 어디까지 폰트가 나타나는지 쉽게 알 수 있다. 하지만 폰트를 보면 아주 선명하게 보이지 않고 여러 색이 겹쳐 보이는데 이것을 해결하려면 다음과 같이 따로 떼어낸 폰트 파일에 폰트 사이사이에 빈공간을 넣어주면 글자들이 분리되어 하나씩 보이게 된다.

```
FF 1C FF 36 FF 22 FF 63 FF 7F FF 63 FF 63 FF 00  ← 'A'
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ← 빈공간의 추가
FF 7E FF 61 FF 61 FF 7E FF 61 FF 61 FF 7E FF 00  ← 'B'
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ← 빈공간의 추가
```

참고로 FF4의 폰트구조는 다음과 같다.

일어 원판		영어 번역판
주소	문자(폰트)	문자(폰트)
57620 - 577B0	A - Z	A - Z
577C0 - 57950	a - z	a - z
57960 - 57980	m H P(특수문자)	m H P
57990 - 579F0	일어 7자	아이템모양
57A00 - 57A90	0 - 9	0 - 9
57AA0 - 57DF0	일어(히라가나)	공백
57E00 - 57E90	문장 부호들	문장 부호들(약간 다르다.)
57EA0 - 58160	일어(가타가나)	- 58100까지 공백, 58110-58150 : v w H ... v

4. 게임중에 나오는 단어들을 찾아보자

폰트의 구조와 롬(rom) 내에서 폰트를 찾는 방법을 알아 보았다. 그러면 이제 본격적인 번역작업에 들어갈 준비는 거의 다 된 것이다. 이제부터 많은 인내와 끈기가 필요하다. 폰트가 롬(rom)파일의 특정 부분에 존재하듯이 아이템 이름이나 대화내용, 전투메뉴 등도 롬(rom)의 어딘가에 묻혀있다. 우리는 이것을 찾아내서 우리가 원하는 내용으로 바꾸어 주어야 한다.

이것들을 찾기 전에 먼저 이해해야 할 내용이 있다. 3단계에서 16bytes로 나타난 각 폰트들은 각각 하나의 번호를 부여 받게 된다. 편의상 타일 번호라고 하겠다. 타일 번호를 쓰는 것은 아마도 롬의 용량을 줄이기 위함일 것이다.

예를들어 'Item'이라는 단어를 표시하기 위해서 다음과 같이 한다면 매우 비효율적일 것이다(FF는 생략했다).

```
1E 0C 0C 0C 0C 0C 1E 00  ← 'I'
18 18 7E 18 18 18 0E 00  ← 't'
00 00 1E 33 3F 30 1F 00  ← 'e'
00 00 76 6B 6B 6B 6B 00  ← 'm'
```

따라서 만약에 'I'에는 타일번호 4A가 부여되고 't'에는 6F, 'e'에는 60, 'm'에는 68 등 이런식으로 폰트마다 고유번호를 가지면 'Item'을 표시하는데 4bytes밖에 들지 않을 것이다.

```
4A 6F 60 68 ← 'Item'
```

위에 부여한 타일번호는 FF4에서 실제로 적용되는 타일번호이다. 관건은 어떤 폰트가 타일번호 몇번을 부여받고 있는가를 알아내는 것이다. 여기서 하나더 준비할 유틸리티가 있는데 바로 'searchr.exe'이라는 프로그램이다. 이것은 영문번역을 하는 사이트에 올라온 프로그램인데 롬(rom)파일에서 나타나는 단어가 어느 주소에 있는가를 알려주는 유용한 프로그램이다. 완벽하지는 않지만 타일번호를 찾아내는데 쓸만한 프로그램임은 틀림없다.

FF4를 에뮬레이터로 돌려보고 게임중에 나오는 상태메뉴판을 살펴보자. 몇가지 단어들이 눈에 들어올 것이다. 'Save, Item, Magic,...' 등 여러 단어들이 있을텐데 그 중에서 'Status'를 이용해 보자.

"searchr totus ff4.smc" ← ff4.smc라는 rom 안에 어느 곳에 'totus'라는 단어가 있는지를 찾겠다는 것이다.

(※searchr을 이용함에 있어 한가지 주의할 것은 대문자와 소문자가 섞여 있는 단어는 검색어로 사용하지 말라는 것이다. 엉뚱한 검색결과가 나타난다.)

위의 검색식 대로 해보면 아래와 같은 결과를 얻을 수 있다. 물론 영문패치 버전이 몇가지 있기 때문에 다소 영문판에 따라 다른 결과가 나타날 수도 있다.

```
Found at : 0000da48
Found at : 0000dc22
Found at : 0000e846b
```

"searchr tatus ff4.smc > result.txt"라고 하면 화면에 결과가 직접 출력되지 않고 result.txt로 검색 결과가 저장되므로 출력물이 많을 때는 이렇게 하자. 하지만 검색결과가 간소할수록 타일번호를 찾는 작업이 쉽게 끝나므로 자주 등장하지 않고 게임 시작후에 금방 확인되는 단어를 골라 찾도록 하면 좋다. 그러면 헥사에디터를 띄우고 검색결과에서 나온 곳으로 이동해 보자. HE를 이용하면 다음과 같은 화면이 나올 것이다.

```
DA40: 6C 70 64 6B 01 F0 01 54 6F 5C 6F 70 6E 01 70 02
                            ↑
                        da48번지
```

그렇다면 'S'=54, 't'=6F, 'a'=5C, 'u'=70, 's'=6E의 타일 번호를 가진다고 예상할 수 있다. 이것이 맞는지 확인하려면 ~~~친 부분을 "54 54 6F 6F 5C 5C"로 바꾸어 본 뒤에 세이브를 하고나서 에뮬레이터를 돌려 게임을 실행해 보자. 그리고 상태메뉴에서 'Status'가 'SSttaa'로 바뀌었는지 확인하자. 예상한 대로 되었다면 위에서 알아낸 타일번호가 맞는 것이다. 폰트가 A-Z, a-z,....순으로 차례대로 나열된 것을 생각해 보면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다.

SSttaa?

'A - Z'	= 44 - 5B 까지
'a - z'	= 5C - 75 까지
'm H P'	= 76 - 78 까지
'아이템모양'	= 79 - 7F 까지

계속 이런식으로 각 폰트의 타일 번호가 배정될 것이다.

각 폰트가 가지는 타일번호를 알았으면 이제 자신이 필요한 한글폰트를 만들어 보자.

Status를 해석하면 '상태'라는 뜻이므로 폰트 에디터기를 이용해서 8x8폰트를 만든다. 폰트 에디터는 통신상의 유틸리티 자료실에서 쉽게 구할 수 있을 것이다. 아니면 모눈종이에 직접 8x8칸을 긋고 색을 칠해서 자신이 원하는 모양을 만들고 합계를 내서 16진수로 바꾸는 단순작업을 계속해서 한글폰트를 만들 수도 있을 것이나 폰트 에디터를 이용하는 것이 현명한 방법일 것이다.

'상', '태'라는 글자를 만들어 보자. 필자의 경우는 다음의 모양을 만들었으나 글자 모양은 각자 미적 감각을 최대한 이용해서 개성있는 폰트를 만들 수 있다.

```
'상  FF 14 FF 24 FF 56 FF 94 FF
     00 FF 7C FF 82 FF 7C
'태  FF EA FF 8A FF 8A FF EE FF
     8A FF 8A FF 8A FF EA
```

이렇게 만들어진 폰트를 롬(rom)파일내의 폰트와 교체해 보자. 헥사에디터를 이용해 폰트'A'가 위치한 곳에 'A'를 나타내는 폰트를 대신해 위에서 '상'을 뜻하는 폰트로 바꾸고 'B'도 마찬가지 방법으로 '태'폰트로 바꾸어 보자. 그러면 이제부터 타일번호 44는 '상'이 되고 45는 '태'가 되는 것이다.

이렇게 바꾸고 세이브한 뒤에 에뮬레이터로 게임을 돌려보면 'A'가 나타나던 곳이 모두 'A'대신 '상'이 나타나고 'B'대신에는 '태'가 나올 것이다. 하지만 이런 막무가내식으로 교체해 버린다면 단어를 찾아내기가 어려워 질뿐만 아니라 나중에 문제가 복잡해 질 것이라는 것을 짐작할 수 있다. 이러한 혼란을 막기 위해 영문판에서는 사용하지 않고 빈공간으로 내버려둔 일어폰트자리를 이용해야 한다. 빈공간은 '00 00 00 ... 00'인 부분을 말한다. 히라가나가 시작되는 위치인 57AA0번지로 이동해 보면 빈공간일 것이다. 이곳에 '상' 폰트를 넣으면 타일번호 8A를 사용하게 된다. 그 다음 번지에 '태' 폰트를 넣으면 타일번호 8B를 갖게 된다. 그럼 이제 'Status'가 나타난 곳으로 이동한뒤에 '54 6F 5C 6F 70 6E'->'8A FF FF 8B FF FF'로 바꾸고 다시 게임을 해보면 'Status->상 태'로 바뀌어 있음이 확인된다. FF는 띄어쓰기를 위한 자리이다. 롬(rom)의 빈공간을 이용하면 처음에 우리가 했던 것처럼 'A'가 모두 '상'으로 바뀌는 혼란을 막으면서 한글화를 진행시킬 수 있다.

한글화 성공!

헥사 에디터가 특정 부분을 찾는 기능이 있다면 이제부터는 'searchr'을 이용하지 않아도 된다. 'Massage'가 있는 부분을 찾고 싶다면 '4E 5C 6E 6E 5C 62 60'을 찾으면 될 것이다. 그리고 원하는 폰트로 바꾸어 주면 되는 것이다.

5. 한글 패치를 만들어보자

지금까지 작업한 것은 롬(rom)파일에 직접 수정을 가하였기 때문에 자신이 만든 한글화 게임을 다른 사람과 함께 즐기고 싶다면 몇 메가bytes나 되는 자료를 올려야 하는 번거로움이 생긴다. 하지만 'snestool'이라는 유틸리티를 이용하면 원본과 바뀐(한글화된) 롬(rom)을 비교해서 확장자가 ips인 파일을 만들 수 있는데 대개 그 크기는 5Kbytes미만이다. 이것만 있으면 쉽게 원본 롬(rom)파일을 한글로 바꿀 수 있는 것이다.

snestool은 현재 1.2버전까지 나와 있는데 ips패치를 만드는 방법은 다음과 같다.

우선 snestool을 돌리고 'Creat IPS'메뉴를 실행하면 'Select Unchanged File'등의 메시지가 나온다. 한글화시키지 않은 원본 롬(rom)파일을 선택하면 이번에는 'Select Changed File..'이 나오는데 이때 한글화시킨 롬(rom)파일을 선택해주면 ips패치가 만들어진다. 다시 이것(patch파일)을 사용하려면 'snestool'에서 'Use IPS'를 실행하고 프로그램에서 지시하는 데로 해주면 쉽게 한글패치 파일을 사용해서 한글화된 게임을 해 볼 수 있다.

6. 한글화 작업의 난제들

1-4단계를 통해 간략하게 한글화 작업순서를 익혀 보았다. 그러면 한글화 작업에 걸림돌이 되는 요인에는 어떤 것들이 있는가 살펴보겠다.

① 폰트를 추가 할 롬(rom)의 공간이 부족한 점.

한글화가 초성+중성+종성을 모아서 한 글자(폰트)를 만들도록 하는 것이 아니라 자신이 직접 만든 모양을 대체시키는 것이므로 영문자, 일어 폰트를 모두 이용하더라도 150-160개의 폰트밖에 되지 않는다. 이 정도로 대화내용을 전부 한글화 하기는 불가능 하다.

② 8x8폰트로는 표현이 불가능한 한글이 있는점.

워낙 공간이 협소하다 보니 'ㄹ'받침이 들어가는 글자중 일부는 8x8폰트에 쓰기에는 너무 커서 표현이 제대로 되지 못한다.

두번째 문제는 어쩔 수 없다하더라도 첫번째 문제는 한글화에 가장 큰 걸림돌로 완벽한 한글버전이 나오기 위해서 꼭 넘어야 할 큰 난관이라 할 수 있겠다.

처음에는 극소수의 사람들이 한글화 작업을 했지만 지금은 많은 분들이 여러 게임의 한글화에 참여하셔서 각자 작업을 진행해 나가고 있다. 현재 한글화가 진행 중인 게임은 FF4(SFC용), FF3(FC용), FF1(FC용), 캡틴날개2(FC용), 슈퍼마리오1(FC용), 록맨4(FC용), 캡틴날개3(SFC용), 천지무용(SFC용) 등이다. 여러분의 작은 관심이 게임의 한글화에 큰 도움이 될 수 있을 것이다.

챔프점수

챔프 독자 취향대로 몽땅 바꿨습니다!

챔프 당첨 선물 완전 교체

챔프 독자 여러분 안녕하십니까?

게임챔프가 1992년 창간 이후 벌써 5주년을 맞고 있습니다. 독자 여러분들과 함께 성장해 온 게임챔프는 창간 5주년을 눈앞에 두고 게이머들에 대한 보다 질 좋은 서비스를 위해 여러가지 새로운 기획을 마련하고 있습니다.

그런 이유로 이번에는 그동안 문제점으로 지적되어 왔던 챔프 선물에 관한 부분을 개선하려고 합니다.

92년 창간 당시부터 시작된 챔프 선물 코너는 그 동안 조금씩 변경을 가해왔지만 현재는 단종된 상품이라든지 비현실적인 수량과 그에 따른 발송 문제 등으로 독자들의 불만이 커져 왔습니다.

챔프는 이에 창간 5주년을 맞이하여 챔프 상품의 종목과 수량을 대폭 늘렸습니다. 상품도 독자들이 원하고 현실적으로 쓰임새가 많은 것들을 위주로 다양하게 선정해 독자들의 선택의 폭을 넓혔습니다.

새로 바뀐 챔프점수 상품 리스트

등수	상품
1등	현대 컴보이64
2등	플레이 스테이션
3등	세가 새턴
4등 - 10등	PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능 (게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)
11등 - 15등	에반게리온 지그소 퍼즐(500피스 기준)
16등 - 20등	인기 캐릭터 피규어 인형
21등 - 25등	오리지널 최신 게임음악CD
26등	3기종 대응 레이싱 핸들
27등	PS 아날로그 패드
28등	SS 아날로그 패드
29등	미니컴보이
30등 - 35등	게임챔프 6개월 정기 구독권
36등 - 45등	최신 게임 공략 비디오
46등 - 47등	PS 액션 리플레이
48등 - 50등	SS 액션 리플레이
51등 - 53등	새턴 파워 메모리
54등 - 56등	PS 메모리 카드
57등 - 59등	인기 캐릭터 머그컵
60등 - 70등	매직 더 개더링 카드
71등 - 80등	타마고치류 게임기
81등 - 5,000등	최신 게임 초대형 브로마이드

1대 1대 1대 1개씩 1개씩 1개씩 1개 1개 1개 1대 1장씩 1개씩 1개씩 1개씩 1개씩 1개씩 1개씩 1개씩 1개씩 1장씩

※ 다음호에 발표되는 독자들의 챔프 점수 통계는 새로 바뀐 상품의 적용을 받습니다.

새로 바뀐 챔프 선물들은 창간 5주년 기념호(97년 12월호)부터 적용되며 챔프 점수제도 새로운 방식으로 바뀔 예정입니다. 새롭게 시행되는 챔프 점수제의 자세한 사항은 다음호에 공지하도록 하겠습니다.

MAGIC The Gathering

매직 4번째 한글판 웨더 라이트 발매

웨더 라이트 한글판 CARD LIST

웨더 라이트의 시새이가 유괴되자 날아다니는 배의 남은 승무원들은 그녀를 찾기 위해 베날리아 제국 항국에서 신비로운 라노워 숲과 보가드의 화산 심장부까지 모든 위험을 감수해야만 한다. 모든 턴에는 그들 앞에 모험이 기다리고 있다. 웨더 라이트로 가서 모험의 통행권을 예약하라.

총 진행 : 환타지 미디어 매직 강좌 : 제 15회

감 수 : 환타지 미디어 - 웨더 라이프 카드 리스트

Weatherlight

웨더 라이트 한글판 카드 리스트

가시덤불 방패

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +1/+1을 얻는다.

가시덤불 방패를 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물은 턴이 끝날 때까지 +3/+3을 얻는다.

숲은 가지각색의 모습으로 엘프들을 보호해 준다.

남부의 성기사

기사의 소환

(W)(W), (T) : 목표 적색 지속물을 파괴한다.

"남쪽을 보아라 : 그곳에서 평화와 안녕을 발견하게 되리라." – 타르의 서

가오리

물고기의 소환

섬 서식 (방어하는 플레이어가 섬을 하나라도 조종하지 않으면 이 생물은 공격할 수 없다. 당신이 섬을 하나도 조종하지 않는다면 이 생물을 매장한다.)

가오리는 청색 생물로만 저지할 수 있다.

강철 골렘

마법 생물

당신은 소환이나 마법 생물 주문을 사용할 수 없다.

"제럴드를 지키기 위해서라면 내 생명까지 바칠 수 있습니다만, 다른 생명체의 목숨을 끊는 일만은 할 수 없습니다. 아무 거리낌없이 살생을 저지르는 사람도 많이 있지만, 저는 그렇지 못합니다." -카른, 은제 골렘

가이아의 축복

소서리

목표 플레이어는 자신의 무덤에 있는 목표 카드를 최대 세 장까지 자신의 서고에 섞어 넣는다. (다음 턴의 시작때) 카드를 한 장 뽑는다.

만약 가이아의 축복이 당신의 서고에서 당신의 무덤으로 보내지면, 당신의 무덤을 서고에 섞어 넣는다.

갤로우 브레이드

전설의 소환

돌진

누적 업킵 - 생명점 1점

"그의 피부는 돌같이 차갑지만, 그의 마음은 더욱더 냉혹합니다." – 크로백스

고블린 폭탄

부여 마법

당신의 업킵 중에, 당신은 동전을 던질 수 있다. 목표 상대방은 동전이 공중에 떠 있는 동안 앞쪽 또는 뒤쪽을 부른다. 동전 던지기에서 당신이 이겼다면, 고블린 폭탄 위에 심지 카운터를 하나 올린다. 만약 동전 던지기에서 졌다면, 고블린 폭탄에서 심지 카운터를 하나 제거한다. 고블린 폭탄에서 심지 카운터를 5개 제거한다. 고블린 폭탄을 희생한다 : 고블린 폭탄은 목표 플레이어에게 피해 20점을 입힌다.

다시 배우기

소서리

목표 인스턴트, 인터럽트 또는 소서리 카드를 당신의 무덤에서 손으로 가져온다.

"나의 스승이신 바린 님은 한 번 배운 것을 완벽하게 익히기란 매우 어렵다고 말씀하시곤 했지." – 에르타이, 숙련 마법사

므원불리 진흙

진흙의 소환

누적업킵 : (2)

므원불리 진흙은 1에 마지막으로 지불한 누적업킵을 더한 숫자만큼의 공격력과 방어력을 갖는다.

"으엑!"

거품 제조기

마법 물체

모든 생물에게 가해지는 모든 피해는 0이 된다.

"이 장치를 개발하라고 명령 내린 것은 평화를 갈망하던 왕이었습니

다. 하지만 불행히도 왕실 마법 물체 제작자는 왕실 어릿광대까지 말고 있는 사람이었습니다." - 웨더라이트호의 항해사, 한나

검술의 대가

군인의 소환

선제 공격

(1)(W) : 검술의 대가를 저지하는 생물을 탭한다.

"최고의 검사가 되려면 자신의 실력을 모두에게 인정받아야 하지." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

구름의 진

진의 소환

비행

구름의 진은 비행 능력이 있는 생물만을 저지할 수 있다.

"진의 발자국만큼이나 찾기 힘든" - 수크아타의 관용구

고요한 숲

부여 마법

(1)(G)(G) : 다른 모든 부여 마법을 파괴한다.

"가장 지독한 폭풍우라도 그 중심은 고요한 법이지요." - 웨더라이트호의 항해사, 한나

고귀한 은인

성직자의 소환

고귀한 은인이 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 각 플레이어는 자신의 서고에서 아무 카드나 한장 찾아서 그것을 손으로 가져올 수 있다. 자신의 서고에서 카드를 찾은 플레이어는 서고를 다시 섞는다.

바리쉬

바리쉬의 소환

바리쉬가 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 바리쉬를 게임에서 제거한다. 그리고, 당신의 무덤에 있는 모든 생물 카드를 서고에 다시 섞어 넣는다.

드워프 마술사

드워프의 소환

(T) : 턴이 끝날 때까지 목표 생물의 공격력과 생명력을 바꾼다. 턴이 끝날 때까지 그 생물의 공격력에 영향을 주는 효과는 생명력에 영향을 주며, 그 반대도 마찬가지다.

끓어오르는 피

인스턴트

목표 생물은 이번 턴 동안, 가능하다면 공격해야만 한다.

(다음 턴의 시작때) 카드를 한 장 뽑는다.

고블린 유물파괴범

고블린의 소환

(R) : 방어하는 플레이어가 조종하는 목표 마법 물체를 파괴한다. 고블린 유물파괴범은 이번 턴 동안에 전투 피해를 입히지 않는다. 이 능력은 고블린 유물파괴범이 공격 중이며 저지되지 않았을 때에만 사용하며, 한턴당 한 번씩만 사용한다.

고블린 척탄병

고블린의 소환

고블린 척탄병을 희생한다 : 목표 생물과 목표 대지를 파괴한다. 이 능력은 고블린 척탄병이 공격 중이며 저지되지 않았을 경우에만 사용한다. 스퀴는 자신이 다른 고블린들만큼 우둔하지 않다는 사실을 새삼 깨달았다.

밤의 올가미

부여 마법

(B)(B), 생명점 2점을 지불한다, 늪을 하나 희생한다 : 당신의 무덤에 있는 목표 생물을 플레이에 들여온다.

"나는 밤의 장막이 가느다란 가닥들로 찢겨져서 꿈속에서나 볼 수 있는 끔찍한 모양으로 엮어지는 광경을 본 적이 있습니다." - 크로벡스

관세징수

소서리

각 플레이어는 자신이 조종하는 가장 발동 비용이 높은 생물 하나를 선택하고, 그 생물의 발동 비용만큼의 마나를 지불하거나 그 생물을 매장한다.

괴로운 추억

소서리

목표 플레이어의 손을 본다. 그 카드들 중에서 두 장을 선택하여 그의 서고 위에 원하는 순서대로 올려놓는다.

"나의 분노 때문에 무고한 사람이 죽고 말았습니다. 그 기억은 영원토록 나를 괴롭게 만들 것입니다." -카른, 은제 골렘

겁많은 드레이크

드레이크의 소환

비행

다른 생물이 플레이에 들어오면, 겁많은 드레이크를 소유자의 손으로 되돌린다.

"재채기를 했더니, 도망가 버렸어." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드.

그림자 기마병

기사의 소환

측면공격(측면공격 능력이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정되면, 저지하는 생물은 턴이 끝날 때까지 -1/-1을 받는다)

완벽한 어둠의 세계에서, 그림자가 두려워할 것은 전혀 없다.

극지의 늑대들

늑대들의 소환

누적 업킵 : (2)

극지의 늑대들이 플레이 될 때, 카드를 한 장 뽑는다.

"그 우둔하고 침이나 흘리는 늑대들은 우리 고양이족 전사들이 세상 어느 곳에 가더라도 우릴 잡으러 쫓아오지."

네크라토그

아토그의 소환

당신의 무덤 맨 위에 있는 생물 카드를 게임에서 제거한다 : 네크라토그는 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다. 네크라토그는 언제든지 먹이를 파먹을 수 있습니다.

보딜리아의 환상술사

인어의 소환

(B)(B), (T) : 목표 생물은 페이즈 아웃된다.

"토라는 신이여, 물고기 꼬리를 가진 비겁자들에게 저주를! 가까이 접근조차 할 수 없다니!" - 웨더라이트호의 승무원, 탄가르트

기생하는 악 기운

부여 마법

당신의 업킵 중에, 기생하는 악 기운은 모든 플레이어와 생물에게 1점의 피해를 입힌다.

(B)(B), 기생하는 악 기운을 희생한다 : 기생하는 악 기운은 모든 플레이어와 생물에게 3점의 피해를 입힌다.

날뛰는 코끼리

코끼리의 소환

날뛰는 코끼리가 플레이 될 때, 숲을 하나를 희생하거나 날뛰는 코끼리를 매장한다.

"나무가 풀잎처럼 쓰러져 갈 때란?" - 천 개의 수수께끼

라노워 숲의 드루이드

엘프의 소환

라노워 숲의 파수꾼이 플레이 될 때, (1)(G)을 지불하여 당신의 서고에서 라노워 숲의 파수꾼 카드를 찾아올 수 있다. 그 카드를 플레이에 들여온다. 그 다음 당신의 서고를 섞는다.

"숲을 감시하는 눈은 나뭇잎만큼이나 많죠." - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

미지의 공포

언데드의 소환

미지의 공포가 플레이 될 때, 생물 카드를 한 장 선택해서 버리거나 미지의 공포를 매장한다. "그 무시무시한 괴물의 긴 몸뚱이에는 많은 사람들의 죽음이 담겨 있습니다."

드워프 광전사

드워프의 소환

드워프 광전사가 저지되면, 그것은 턴이 끝날 때까지 +3/+0과 돌진 능력을 얻는다.

"내가 몸집은 작아도 네 놈쯤은 쓰러뜨릴 수 있다고."

대형 발리스타

군인의 소환

(T) : 대형 발리스타는 공격하거나 저지하고 있는 목표 생물에게 2점의 피해를 입힌다.

"뛰어난 궁수에다 거대한 발리스타까지라 - 아베난트 섬에는 접근조차 할 수 없겠군." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

라노워 숲의 괴수전차

괴수전차의 소환

당신이 조종하는 생물을 하나를 탭한다 : 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

"대부분의 사람들은 돌이나 금속으로도 쓸 만한 무기를 만들지 못합니다. 그러나 엘프들은 덤불과 진흙만으로 거대한 무기를 만들었지요." 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

라노워 숲의 파수꾼

엘프의 소환

(T), 라노워 숲의 드루이드를 희생한다 : 모든 숲을 언탭한다.

"드루이드들은 이 숲을 자신의 가족보다도 더 소중히 여기지요. 나무 하나가 죽으면 친자식이 죽은 것보다 더 슬퍼한답니다.." - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

성스러운 유니콘

유니콘의 소환

누적 업킵 : (1)

성스러운 유니콘이 플레이를 떠날 때, 그 조종자는 마지막으로 지불한 성스러운 유니콘의 누적 업킵 만큼의 생명점을 얻는다.

"그 유니콘에 대해서 꿈꾸는 것조차도 불경스러운 일이 아닌가 걱정하곤 했죠." - 웨더라이트호의 항해사, 한나

불꽃 채찍

부여 마법 : 생물

당신이 조종하는 생물에게만 플레이한다.

이 마법이 부여된 생물을 탭한다 : 이 마법이 부여된 생물은 목표 생물 또는 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

불꽃 채찍을 희생한다 : 불꽃 채찍은 목표 생물 또는 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

레드우드 나무인간

나무인간의 소환

"라노워 숲의 심장부에서는 마법의 힘이 너무나 강해서 나무조차도 한 곳에 서 있지 못합니다." - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

마나 그물

마법 물체

목표 상대방이 조종하는 대지가 마나를 얻기 위해 탭될때, 그가 조종하는 대지 중에서 같은 종류의 마나를 낼 수 있는 모든 대지를 탭한다.

베날리아 보병대

군인의 소환

연합

"보병대에 입대하고 나서 가장 즐거웠던 기억은 보병대를 그만두고 나올 때였지." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드.

마나 사슬

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 "누적 업킵 : (1)"이 얻는다.

"나는 황야의 마왕을 파괴해야만 한다. 나는 그 임무의 성공에 운명의 사슬로 묶여 있다. 제럴드도 자신이 해야 할 것이 무엇인지 깨달아야 할텐데." - 시세이, 여행 일지에서.

면도날 쥐

쥐의 소환

면도날 쥐는 마법 생물 또는 흑색 생물로만 저지할 수 있다.

"인간과 쥐는 마찬가지로 배고픔을 느끼지. 인간이 쾌락을 맛보고 싶어하듯이, 쥐들은 인간을 맛보고 싶어 한다네." - 크로백스

만발한 화관

인스턴트

당신의 무덤에 있는 생물 카드 수만큼의 생명점을 얻는다.

"형제여, 당신께 이 화관을 바칩니다. 비록 당신은 가고 없으나, 당신의 원수를 갚을 수 있는 힘을 제게 주십시오." - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

모린팬

전설의 소환

비행

누적 업킵 - 생명점 1점

"나는 그것의 눈을 들여다보았지만, 그 영혼은 너무나 공허하여 전혀 빛을 반사하지 않았습니다." - 크로백스

생기충전

인스턴트

당신이 조종하는 모든 생물을 언탭한다.

"라노워숲의 마법력은, 그 어떠한 꿈보다도 황홀하다." -웨더라이트호의 승무원, 밀리

일시적 혼란

인터럽트

목표 인스턴트 인터럽트, 또는 소서리 주문의 발동자가 추가로 (1)을 지불하지 않는 한 그 주문을 무효화한다. (다음턴의 시작때) 카드를 한 장 뽑는다.

오, 미안합니다 - 정신 집중하는데 제가 방해가 되었나요? '

목죄는 덩굴

인스턴트

저지자를 선정하는 단계에서만 사용한다.

공격하는 목표 생물 X마리는 저지 당한 것으로 처리한다. 목죄는 덤불은 그 생물들에게 각각 피해 1점씩을 입힌다.

메두사의 머리카락

부여 마법 : 생물

마법 부여된 생물은 +1/-1을 얻는다.

메두사의 머리카락을 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물을 저지하는 벽이 아닌 모든 생물을 파괴한다.

[illegible] 머리카락으로 화려한 바위 조각을 만들 수 있습니다.

무관심

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 조종자의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

이 마법이 부여된 생물의 조종자의 업킵 중에, 그 플레이어는 무작위로 카드를 한 장 버려서 그 생물을 언탭시킬 수 있다.

무덤 구울

좀비의 소환

당신의 업킵 중에, 당신 무덤 맨 위에 있는 생물 카드를 게임에서 제거하거나 무덤 구울을 매장한다.

"그들은 나의 가족들을 몰살시킴으로써 나의 미래를 파괴하였지. 그들은 나의 조상들을 파먹음으로써 나

의 과거까지 없애 버렸지." - 크로백스

빽빽한 수풀

부여 마법

생물들은 주문의 목표가 될 수 없다.

"커다란 식물들이 많은 곳은, 숨기에 좋을 뿐만 아니라 맛있는 벌레들도 잔뜩 먹을 수 있는 곳이죠." - 고블린 선실 노동자, 스쿼

무효의 막대

마법 물체

모든 플레이어는 활성화 비용을 필요로 하는 마법 물체 능력을 사용하지 못한다.

제럴드 : "아무런 효력이 없잖아!"
한나 : "아무 효력이 없는 것이 그 효력입니다."

미스트문의 그리폰

그리폰의 소환

비행

미스트문의 그리폰이 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 미스트문 그리폰을 게임에서 제거하고 당신의 무덤 맨 위에 있는 생물 카드를 플레이에 들여온다.

밀집 골렘

마법 생물

어떤 상대방이 성공적으로 소환 또는 마법 생물 주문을 발동시키면, 밀집 골렘을 매장한다.

"저랑 상관없는 일이에요. 제가 만든 것이 아니랍니다." - 웨더라이트호의 항해사, 한나

베날리아의 기사

기사의 소환

선제 공격

당신은 인스턴트를 플레이 할 수 있는 상황에서 베날리아의 기사를 플레이할 수 있다.

"우리는 그들을 '갑옷 입은 벼락'이라 부르지." -웨더라이트호의 승무원, 제럴드

보가드의 심장부

부여 마법

누적업킵 : (2)

만약 보가드의 누적 업킵을 지불하지 않으면, 보가드의 심장부는 목표 플레이어와 그가 조종하는 모든 생물에게 마지막으로 지불한 누적업킵 만큼의 피해를 입힌다.

베시움의 고리

마법 물체

(3), (T) : 턴이 끝날 때까지, 어느 순간에라도 당신 무덤의 맨 위에 있는 카드가 인스턴트, 인터럽트 또는 소서리라면, 그 카드를 손에 들고 있는 것처럼 플레이할 수 있다. 그 뒤, 그 카드를 게임에서 제거한다.

베테랑 모험가

병사의 소환

베테랑 모험가가 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 모든 플레이어는 자신의 서고에서 최대 두 개 까지의 기본 대지 카드를 찾아서 플레이에 들여놓는다. 각 플레이어는 그런 다음 자신의 서고를 섞는다.

변신 구슬

마법 물체

(2) : 턴이 끝날 때까지 환상 구슬은 비행 능력을 지닌 2/1 마법 생물이 된다.

(2) : 턴이 끝날 때까지 환상 구슬은 비행 능력이 없는 3/2 마법 생물이 된다.

변전

소서리

각 플레이어는 원하는 수만큼의 카드를 선택해서 버리고, 버린 수 만큼의 카드를 뽑는다.

(다음턴의 시작때) 카드를 한 장 뽑는다.

"그 어떠한 주문이라도 쓸모 없는 경우란 있는 법이라네." - 에르타이, 숙련 마법사

병아리 록새

새의 소환

병아리 록새가 플레이에 들어오면, 그 위에 껍질 카운터를 4개 올린다.

당신의 업킵 중에, 병아리 록새에서 껍질 카운터 하나를 제거한다.

병아리 록새에 껍질 카운터가 없다면, 그것은 +3/+2와 비행 능력을 얻는다.

생매장

소서리

당신의 서고에서 최대 3개까지의 생물 카드를 찾아서 그것을 당신의 무덤에 넣는다. 그 다음에 당신의 서고를 섞는다.

"죽은 채로 걸어다니는 것, 아니면 산채로 땅에 묻히는 것, 어느 쪽이 더 끔찍할까요? 저는 두가지 모두 목격한 적이 있답니다." -크로백스

보석 광산

대지

보석 광산이 플레이 될 때, 그 위에 채굴 카운터를 세 개 올린다.

(T), 보석 광산에서 채굴 카운터를 하나 제거한다 : 당신의 마나풀에 아무색 마나 하나를 더한다. 보석 광산 위에 채굴 카운터가 없게 되면 그것을 매장한다.

분노 격발

정령의 소환

(G), 숲을 하나를 희생한다 : 곰팡이 정령 위에 +2/+2 카운터를 올린다. 이 능력은 곰팡이 정령이 플레이된 턴에만 사용한다.

나는 자라나는 것을 썩게 하고, 썩는 것을 자라나게 합니다. 나는 무엇일까요? - 엘프의 수수께끼

Magic Quiz

1. 다음 중 한글판으로 발매되지 않은 카드는?
   ① 4th EDITION ② 5th EDITION
   ③ 비전 ④ 배틀 테크
2. 한글판 5th 카드 중 레드 카드가 아닌 것은?
   ① 고블린 추격대 ② 살인벌떼
   ③ 복병 ④ 쇠발톱 저주
3. 한글판 5th 카드 중 블랙 카드인 것은?
   ① 늑대 인간 족장 ② 가시의 벽
   ③ 전투 매머드 ④ 왕 두꺼비

지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1) ③ 2) ① 3) ④

- 황승태 / 인천시 계양구 평동 206-2
- 김영구 / 부산시 사하구 괴정 4동 41-7 21통 4반
- 오종현 / 서울시 동작구 신대방동 223-45
- 박정호 / 경북 포항시 남구 상도동 37-9
- 남궁금 / 충북 충주시 교현동 32-1

이상 5명에게는 판타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리

천년 묵은 자라

주철 인간

- 이상 3명에게는 판타지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다. 당첨자는 전화를 걸어 확인해 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

가격은 내리고, 선물은 올렸다!

700 2377

도전! 퀴즈 챔프

1. PS로 등장한 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판의 주니치 드래곤즈 팀에는 선동렬 선수가 소속되어 있습니다. 선동렬 선수는 게임에서 3가지 변화구를 구사할 수 있는데 다음중 선동렬 선수의 변화구가 아닌 것은 무엇일까요?
1.H슬라이더
2.포크
3.커브
4.싱커

2. 게임챔프 10월호에서 공략한 드래곤 볼 파이널 바우트에는 여러가지 모습으로 파워업한 손오공들을 고를 수 있습니다. 다음중 드래곤 볼 파이널 바우트에 등장하는 손오공이 아닌 것은?
1.초3손오공
2.SON GOKOU(Z 전사)
3.손오공
4.초 손오공(GT 전사)

3. 최근 SS용으로 로봇대전 시리즈의 결정판인 슈퍼로봇대전F가 등장, 폭발적인 인기를 끌고 있습니다. 슈퍼로봇대전 F에는 수많은 로봇들이 등장하는데 다음중 슈퍼로봇대전F에 등장하는 로봇이 아닌 것은 무엇일까요?
1.보스보로트
2.에반겔리온
3.마징가이저
4.태권브이

4. 두근두근 메모리얼의 대성공 이후 엄청나게 많은 연애 시뮬레이션 게임들이 쏟아져 나오고 있습니다. 휴대용 게임기의 대명사라 할 수 있는 게임보이로 발매된 연애 시뮬레이션 게임은 무엇일까요?
1.두근두근 메모리얼
2.룸 메이트
3.포켓 러브
4.트루 러브 스토리

5. SS로 발매된 바이러스는 빵빵한 스토리와 엄청난 동화상의 사용으로 큰 화제를 모으고 있습니다. 바이러스의 게임 장르는 무엇일까요?
1.어드벤처
2.슈팅
3.시뮬레이션
4.퍼즐

6. 최근 SS용으로는 랑그리사4, PS용으로는 랑그리사 1,2가 발매되어 시뮬-RPG의 붐을 일으키고 있습니다. 랑그리사는 MD용으로 발매된 시뮬-RPG 게임이었는데 큰 인기를 모으게 되자 여러가지 기종으로 컨버젼되고 새로운 후속작들이 등장하게 된 것입니다. 다음중 랑그리사 시리즈가 발매된 게임기종이 아닌 것은 무엇일까요?
1.SS
2.PS
3.SFC
4.GB

7. N64용 최초의 정식 수입 소프트로 최근 월드컵 열기와 함께 축구게임 붐을 일으키고 있는 게임은 다음중 무엇일까요?
1.인터네셔널 슈퍼스타 사커64
2.퍼팩트 스트라이커
3.피파 사커64
4.버철 스트라이커2

8. 사이버 패트 타마고치의 인기가 계속되고 있는 가운데 여러가지 종류의 사이버 패트들이 등장, 유저들에게 어필하고 있습니다. 다음중 국내에서 개발된 사이버 패트로 인기 연예인을 키우는 것이 목적인 게임은 무엇일까요?
1.디지털 몬스터
2.마이 베이비 골드
3.게임에서 발견! 타마고치
4.포켓 비스켓

9. 최근 반다이는 각 기종으로 건담이 등장하는 수많은 게임들을 마구마구 발매하고 있습니다. 다음중 SS로 등장할 예정인 건담 소프트는 무엇일까요?
1.기동전사 건담 Ver 2.0
2.SD 건담 G 센트리
3.기동전사 건담 기렌의 야망
4.신 슈퍼로봇 대전

10. 게임기의 영상 출력 방식에는 여러 가지가 있습니다. 다음중 빛의 3원색을 사용하여 가장 뛰어난 색상을 자랑하고 색 번짐 또한 거의 없는 출력 방식은 무엇일까요?
1.RF
2.RGB
3.AV
4.S단자

도전! 추리 특급도 700-2377!

당첨자 발표도 700-2377

1. 최고의 인기 게임, 게임 챔프 2월호 기대 소프트 1위는 무엇일까요? 맞춰주세요!
1.바이오 하자드2
2.사쿠라 대전2
3.드래곤퀘스트7
4.메탈기어 솔리드

2. 12월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요? 맞춰주세요!
1.실황 파워풀 프로야구 97 개막판
2.슈퍼로봇대전F
3.드래곤볼 파이널 바우트
4.프론트 미션2

피요용~~ 선물이 또 늘었다!!

여러분의 요청에 의해 정말 필요한 선물들을 또 추가!! 정말 챔프는 정도 많아라

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 1명 닌텐도 64 1대

2등 1명 플스 1대

3등 3명 16배속 CD롬 드라이브 1대

4등 5명 플스 CD 5개

5등 5명 PC게임 1개

6등 10명 다마고치 1개

7등 30명 챔프 전화 카드 1장

8등 10명 챔프 점수 500점

도전! 추리 특급 상

1등 1명 새턴 1대

2등 1명 나이키 운동화 1켤레

3등 5명 새턴 CD 1개

4등 5명 다마고치 1개

5등 27명 챔프 전화 카드 1장

6등 10명 챔프 점수 500점

당첨자 발표도 700-2377

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사자선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 3, 1, 3, 1, 2, 3, 4, 1, 4, 2
2. ❶번 슈퍼 로봇 대전 F
   ❷번 사가 프론티어

특보!

용산가격 정보 등장!

700-2377에서는 생생한 현장 가격정보를 들을 수 있습니다.

• 이용방법 : 700-2377로 전화
1번 게임 챔프 → 4번 용산가격정보

아트갤러리

■장 원 : 2,000점	■준준장원 : 1,200점
■준 장 원 : 1,500점	■입 선 작 : 500점

이번달에도 독자분들이 정성들여 그린 그림들이 챔프에 많이 도착되었습니다. 「챔프 아트갤러리」는 누구든지 그림 그리기에 관심만 가지고 있으면 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려 보내주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?

장원

최강의 용!

지금까지 그린 그림 중 가장 잘 그린 그림이라는 말에 걸맞는 명작이네요. 도복의 세도 멋지게 표현되었고 뒷배경의 용 그림은 여백의 미를 잘 나타내고 있는 것 같군요. 그런데 료가 이렇게 날씬했던가?

준장원

작렬! 신고 펀치!

쿄의 부하(?)라는 이미지가 강한 신고가 드디어 쿄에게 반항하기 시작하는군요. 혼신의 힘을 다해 주먹을 날리는 신고의 모습과 어처구니 없는 일격을 당한 쿄의 당황한 표정이 재미있네요.

준준장원

KOF 만세!

주인공들과 인기 특주 캐릭터가 한자리에 모였군요. 그림의 분위기가 '프레저(가디언 히어로즈의 제작사)'의 일러스트를 연상케 하네요. 독특하고 멋진 그림체가 한층 돋보입니다. 앞으로도 계속 좋은 그림으로 응모해 주세요.

데드 오어 얼라이브

SNK 올스타 총출동

나만 믿으랑께!

GB 킹오파 만세!

디지컬리그

최후의 혈전

킹오파의 두 영웅

뉴페이스 팀

숙명의 라이벌

Ulchiro Saga (을지로 4가)

FFT의 잡

대천사 루시펄

D&D의 드래곤

폭주하라! 오로치의 피여!

내가 1등이다

이오리 얼굴 대빵 크다

만화클럽 회원입니다

97년 12월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요.
그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시요.
(천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」담당자 앞

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.

저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름・ID, 주소, 전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또, 이번달부터 게임 제작사의 구인 코너가 신설되었습니다. 게임 제작사들의 많은 참여 바랍니다

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞 FAX: 02-3142-6820

PC통신:천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란'에 글을 올리시거나 천리안/하이텔 ID:champg 나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

겜훈장 ?!

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.

드디어 해방이다 - 1000점

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 GB용 「젤다의 전설」을 하고 있는데 무지하게 막히는 부분이 있어서 엽서를 띄웁니다. 록의 깃털과 힘의 팔찌 그리고 후셧은 어디에 숨겨져 있나요? 또, 꼬리 미궁에서 폭탄은 어디에 숨겨져 있나요?

A 록의 깃털, 힘의 팔찌, 후셧은 각각 1번째 미궁인 꼬리 미궁, 2번째 미궁인 병의 미궁, 5번째 미궁인 메기의 큰 입에 있습니다. 각 미궁의 중간보스를 이기면 지나갈 수 있는 통로가 생기고 각 아이템들을 얻을 수 있습니다. 꼬리 미궁에서 폭탄이 숨겨진 곳을 질문하셨는데 꼬리 미궁에는 폭탄이 없습니다. 더 많이 진행하다 보면 메베 마을에 있는 상점에서 폭탄을 팔게 되는데 그 폭탄을 사서 꼬리 미궁으로 되돌아와야 합니다. 꼬리 미궁의 (3,3) 위치로 가면 왼쪽의 벽에 금이 간 것이 보일 겁니다. 이곳을 폭탄으로 폭파시키면 통로가 생기고 아이템을 얻을 수 있습니다.

Q 겜훈장님. 저는 PS 유저입니다. 늦은 감이 있지만 제가 여쭤보고자 하는 것은 「악마성 드라큘라X 월하의 야상곡」입니다. 악마성을 진행하다 보면 시계가 있는 곳이 나오는데 오른쪽 윗부분으로 들어갈 수 없습니다. 왼쪽이 1분마다 열리고 닫히는 것으로 보아 오른쪽도 시간과 관계있는 것 같은데 아무리 기다려도 문은 열리지 않는군요. 그리고 시계탑 방 세개 중 가장 왼쪽에 있는 방 아래 부분에 지도상으로는 길이 있는 것으로 보이는데 찾을 수가 없습니다. 도와주세요.

A 큰 시계의 왼쪽 위 통로는 시간이 지나면 열리지만 오른쪽으로 들어가려면 아이템이 필요합니다. 서브 웨폰 중 시간을 멈추게 하는 시계 아이템을 가지고 큰 시계 앞에서 사용하면 오른쪽 위의 통로가 열립니다. 이곳에는 알카드가 예전에 빼앗겼던 무기들의 모조품이 있습니다. 예를 들면 게임이 시작할 때 알카드가 가지고 있는 칼의 설명은 어머님의 유품이지만 여기서 얻는 칼은 어머님의 유품과 닮은 것이라고 쓰여져 있습니다. 모조품이므로 물론 위력도 형편없습니다. 단순히 클리어 퍼센트를 높이기 위한 방이라고 생각하시면 됩니다. 참고로 금반지와 은반지를 장착하고 큰시계 앞으로 오면 아래쪽의 비밀 통로가 열리고 마리아를 만나게 됩니다.
시계탑의 비밀 통로에 대한 질문은 무슨 뜻인지 잘 이해가 안되는군요. 시계탑의 비밀 방을 말씀하시는 것 같은데 시계탑의 벽을 살펴보면 칼로 쳐서 돌아가는 톱니바퀴가 있습니다. 이 톱니바퀴를 칼로 계속 치면 철컥 소리가 나며 맞춰지는데 시계탑에 있는 4개의 톱니바퀴를 모두 맞추면 시계탑 왼쪽 아래의 비밀 방 통로가 열립니다.

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 얼마전에 「FF6」을 구입한 유저입니다. 어느 산에서 동굴을 지키고 있는 발칸이라는 보스를 매슈의 폭렬권으로 깨야된다고 들었습니다. 그런데 폭렬권을 사용하는 방법을 모르겠습니다. 어느때 사용해야 하는지 겜훈장님께서는 아시겠죠? 겜훈장님! 도와주세요.

A 초반부에서 막히셨군요. 매슈의 폭렬권을 사용하는 방법은 필살기를 사용하는 커맨드를 선택한 다음 앞 뒤 앞+버튼을 입력하면 됩니다. 천천히 입력해도 괜찮으니 정확하게 사용하세요.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 GB용 「젤다의 전설」을 공략집 없이 하고 있는 학생입니다. 공략집이 없다보니 물어볼 것, 모르는 것이 너무 많아요. 게임을 진행하다 보니 투명한(?) 더블 하트가 있더군요. 이게 어디에 쓰이는 것인지 또, 어디서 구할 수 있는지 알려주세요. 그리고 노래를 부를 수 있는 아이템이 3개정도 있던데 노래는 어디에 쓰이나요? 파인애플은 누구에게 주어야 하고 레벨4 미궁의 열쇠는 어디있나요? 질문이 많지만 꼭 답변해 주세요.

A 더블 하트는 링크의 생명력인 하트의 개수를 늘려주는 역할을 합니다. 더블 하트 4개를 모으면 하트 최대치 하나가 늘어납니다. 이 게임에서 더블 하트는 총 12개가 등장합니다. 즉, 12군데에서 얻을 수 있다는 말이죠. 지면 관계상 몇가지만 알려드릴께요. 괄호 안의 숫자는 지도의 좌표입니다. 1.메베 마을 서쪽의 우물 속(1,6) 2.메베 마을 북쪽 낚시터의 큰 물고기(2,8) 3.마법사의 집으로 가는 도중의 구멍(5,12) 4.동굴 안의 해골 아래(3,10) 5.동물 마을의 북동쪽 동굴(14,4) 5.묘비 아래의 동굴(7,9) 6.양계장 서쪽 광장 구석의 풀을 베면 나오는 계단 안(8,16) 파인애플은 초롱아귀 동굴로 가는 도중에 만날 수 있는 쥐에게 주면 됩니다. 레벨4 미궁의 열쇠는 동물마을 동쪽의 동굴에 있는 지네를 죽이면 얻을 수 있습니다.

Q SS용 「리그로드 사가」에서 5명의 동료를 얻어야 하는데 4명(여자 해적, 남자 마법사, 원시인, 용인간)밖에 얻지 못했습니다. 나머지 한명을 얻는 방법을 알려주세요.

A 마지막으로 얻는 동료는 호크아이라는 이름의 조인입니다. 공중을 날아다닐 수 있는 뛰어난 능력을 지닌 동료입니다. 호크아이를 동료로 맞이하려면 퀸즈랜드 성으로 가야 합니다. 이곳으로 가는 도중에 짙은 안개 때문에 잘 안보이는 곳이 있는데 이 안개는 주인공 일행을 해치우기 위한 카다르 군의 마법으로 주인공 일행은 상당히 당황하게 됩니다. 이때 조인 호크 아이가 나타나서 주인공 일행을 도와주고 호크아이는 새로운 동료가 됩니다.

Q 게임계의 신과 같은 겜훈장님. 저는 SS 유저인 영선이입니다. 록맨X3에서 록맨은 변신 할 수 있습니까? 변신 할 수 있다면 가르쳐주세요. 또, 소닉 잼에서 소닉이 슈퍼 소닉으로 변하는 방법을 가르쳐주세요.

A 록맨은 변신을 하지 못합니다. 하지만 각 스테이지의 보스를 쓰러뜨리거나 숨겨진 방으로 들어가게 되면 무기 아이템을 얻게 됩니다. 이 아이템들은 위력과 용도가 서로 다르기 때문에 상황에 알맞게 잘 사용해야 합니다. 소닉이 슈퍼 소닉으로 변하려면 카오스 에메랄드를 다 모으면 됩니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 이건 제가 정말 궁금해하는 건데요. 제가 보유한 기종은 GB입니다. 며칠전에 '게임에서 발견! 타마고치'를 구입했는데 하루종일 길러도 5살을 넘기지 못하고 죽고 말더군요. 어떻게 하면 오랫동안 키울 수 있죠? 꼭 좀 알려주세요.

A 타마고치를 잘 기를 수 있도록 도와주는 것이 바로 타마고치를 살펴보는 메뉴입니다. 메뉴를 보면 타마고치의 포만도, 기본이 좋은 정도, 몸무게, 나이 등을 쉽게 알 수 있는데 위의 수치들이 일정 값을 유지할 수 있도록 해야합니다. 포만도와 기분은 2-3칸을 항상 유지할 수 있도록 자주 보아야 하고 몸무게가 너무 늘지 않도록 적절한 운동을 시켜 주어야 합니다. 또, 음식을 줄 때에도 타마고치가 좋아하는 음식만 주면 편식하는 버릇이 생길 수 있으므로 당근처럼 몸에 좋은 음식을 주는 것이 좋습니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 호주에 사는 김원재라는 학생입니다. '천외마경 제4의 묵시록'에서 두명이 함께 사용하는 오의에는 어떤 것이 있지요? 꼭 가르쳐 주세요. 그럼 겜훈장님만을 믿겠습니다.

A 각 캐릭터는 서로 다른 오의를 가지고 있습니다. 그러므로 총 6가지의 오의가 등장합니다. 이러한 오의를 함께 사용하는 것이 합체 오의인데 모두 10가지가 있습니다.

사랑의 사냥꾼(라이진+젠고우) : 적 전체를 공격하고 혼란을 부른다.
게타 웨이(라이진+유우노) : 적 한명을 강력하게 공격하고 4만 달러를 소비한다.
레드 썬(라이딘+에이스) : 적 전체를 연속으로 공격한다.
스타 게이트(라이진+세이야) : 적 전체에게 2배의 대미지.
에덴의 동쪽(라이진+유메미) : 라이진과 유메미 외의 전원에게 대미지.
바람과 함께 사라지다(에이스+유메미) : 적 전체 대미지+명중률 저하.
내일을 향해 쏴라(에이스+유우노) : 적 전체 대미지+마비.
미녀와 야수(유메미+젠고우) : 아군 체력 회복+적 전체 대미지.
우리에게 내일은 없다(젠고우+유우노) : 적 전체의 방어력을 0으로.
샤이닝(유메미+유우노) : 적 전체 대미지+아군의 무기를 빛의 속성으로 바꾼다

Q 안녕하세요? 겜훈장님 제가 이번 게임챔프 10월호를 보니까 '드래곤볼 파이널 바우트' 집중공략에 숨겨진 캐릭터 초4 손오공이 있더군요. 개인적으로 드래곤볼을 상당히 좋아하는데 이 캐릭터는 처음 봅니다. 어디서 나오는 캐릭터인지 알려주세요.

A 초4 손오공은 원작에는 나오지 않는 캐릭터입니다. 드래곤볼이 종결된 다음 일본서 애니메이션으로 드래곤볼GT라는 새로운 작품이 등장했습니다. 손오공이 어린애로 변해서 모험을 한다는 내용인데 이 작품에 등장하는 손오공의 새로운 변신 모습이 바로 초4 손오공입니다. 원작에서의 손오공은 초사이어인3까지 변신을 하지요. 그 다음 변신 모습이라는 뜻으로 초4 손오공이라는 이름을 가지고 있습니다. 이 캐릭터를 선택하는 방법은 타이틀 화면에서 세모를 5번, 엑스를 9번 누르면 됩니다.

Q 존경하는 겜훈장님. 부디 저의 부탁을 들어주십시오. 저는 PS용 「FF7」을 하고 있는데 신라저택 2층 금고열기에서 막혔습니다. 공략집에서 본대로 우36, 좌10, 우59, 우97을 해보았는데도 안됩니다. 답답해서 미칠 지경이니 꼭 좀 알려주세요.

A 그것은 지난 챔프 3월호에서 FF7을 급하게 공략한 후 인쇄로 들어가는 과정에서 생긴 버그입니다. 마지막에 우97을 좌97로 해보세요. 그러면 간단히 금고가 열립니다. 버그 때문에 고생하신 것 정말 죄송합니다.

Q 존경하는 겜훈장님. 저는 아케이드 게임의 열렬한 추종자 김현구입니다. 아케이드용 「스트리트 파이터EX」의 캐릭터 선택 화면을 보면 막대기가 있고 퍼센트 같은 것이 보입니다. 이것은 무엇을 표시하는 건가요?

A 막대기와 퍼센트는 그 캐릭터의 사용 빈도를 보여주는 것입니다. 즉, 그 오락실에는 어느 캐릭터를 많이 사용하는지 알 수 있게 해주는 것입니다. 퍼센트가 높은 캐릭터는 인기 캐릭터라는 뜻이겠죠?

Q 겜훈장님 안녕하십니까? 「드래곤볼 파이널 바우트」의 메테오 스매쉬를 하는 방법을 알고 싶습니다.어떻게 해야하는지 몰라서 컴퓨터가 마구 때리는 것을 구경만 하고 있습니다. 그리고 광선기를 없애버리는 소멸이라는 기술이 있다고 하던데 그건 어떻게 하는거지요?
무명씨/

A 「드래곤볼 파이널 바우트」의 메테오 스매쉬의 커맨드는 전 캐릭터가 동일합니다. 방향 버튼을 상대방 쪽으로 누르며 R2버튼을 누르면 상대방을 날려버리는 강력한 공격을 합니다. 이때 방향 버튼과 함께 네모+세모 또는 동그라미+세모 또는 엑스+세모를 누르면 강력한 메테오 스매쉬를 사용할 수 있습니다. 네모+세모는 펀치러쉬, 동그라미+세모는 킥러쉬, 엑스+세모는 광선기러쉬입니다. 펀치러쉬나 킥러쉬는 최고 10번까지 연속으로 사용할 수 있습니다.
소멸에 관한 답변입니다. 데모필살기를 방어하는 방법중 하나가 소멸인데 데모필살기가 발동되는 순간 화면 아래쪽에 일어로 카운터(カウンタ)는 글씨가 잠시동안 나타납니다. 이때 커맨드를 입력하면 방어, 소멸, 피하기, 받아치기 등을 사용할 수 있습니다. 가드 : 엑스, 소멸 : 엑스+세모, 피하기 : 동그라미+네모, 받아치기 : 동그라미+세모+네모 입니다. 이중 받아치기는 필살기 반격을 하게 되는데 버튼 연타로 상대방과 겨룰 수 있습니다

Q 겜훈장님. 안녕하셨어요? 새턴으로 이식 예정인 '데드 오어 얼라이브'가 PS로도 이식된다는 소문을 들었습니다. 이것이 사실인지 가르쳐주세요. 부탁합니다.

A SS로 이식되고 있는 데드 오어 얼라이브는 PS로도 이식될 예정입니다. 단, 이식도나 발매일은 아직 밝혀진 것이 없습니다. 새로운 소식이 들어오는 즉시 알려드리겠습니다.

Q 아케이드의 수호자 명일이라고 합니다. 오락실에서 '킹오파 97'을 신나게 즐기고 있습니다. 그런데 블루 마리의 기술을 잘 모르겠어요. 지난번에 챔프에서 부록으로 킹오파 공략집을 줬다고 하던데 저희 동네는 매진이 되서 구입하지 못했습니다. 마리의 기술중 2단계로 이어지는 연속 던지기 기술을 알려주세요.

A 스트레이서->클렙 크래치와 버티컬 에로우->M.스내처를 질문하셨더군요. 커맨드를 알려드리겠습니다.
스트레이서 : ←↙↓↘→+B 또는 D
클렙 크래치 : 스트레이서 도중 ↓↘→+B 또는 D
버티컬 애로우 : →↓↘+B 또는 D
M.스내처 : 버티컬 애로우 도중 →↓↘+B 또는 D

Q 안녕하세요? 이번에 RGB 모니터를 새로 구입하려고 하는데 어떻게 하면 PS를 RGB로 즐길 수 있을까요?

A PS를 RGB 모니터로 즐기는 방법은 게임챔프 10월호의 '게임강좌-초급 매니어편'에 자세히 나와 있습니다. RGB단자를 가지고 세운상가의 모니터 판매 업소를 찾아가서 RGB모니터에서 사용 가능하도록 RGB단자를 개조해 달라고 하면 될 것입니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 아!! 들리시옵니까? 챔핑님. 항상 챔핑님의 실력을 믿고 있기 때문에 가르침을 받고자 편지 올립니다. 9월호에 N64의 UFO인 닥터V64 소식이 있던데 닥터V64를 구입할 수 있는 시기와 가격을 좀 가르쳐 주십시오.

A 닥터V64는 현재 용산 등지의 일부 매장에서 판매되고 있습니다. 판매하는 매장이 너무 적고 물건이 별로 없기 때문에 여러 곳을 돌아다니거나 미리 주문 예약을 해 놓아야 할 것입니다. 비밀리에 판매되는 물건이기 때문에 전화로 물어보면 없다고 할테니 직접 돌아다니셔야 합니다. 가격은 수시로 변동되기 때문에 정확하지 않습니다. N64 게임기 보다 조금 더 비싸다고 생각하시면 될겁니다.

Q 챔핑님 안녕하세요? 저는 PS를 갖고 있는 중학생입니다. 궁금한 것이 있어서 글을 띄웁니다. 다름이 아니오라 복사CD를 사용하다가 정품CD를 사용하면 PS가 고장난다는 말이 있던데 사실인가요?

A 복사CD를 사용하다가 정품CD를 사용한다고 고장이 나는 것은 아닙니다. 단, 복사CD를 사용하는 것은 원래 읽지 못하도록 된 CD를 억지로 돌리는 것이므로 렌즈가 금새 망가지게 됩니다. 물론 정품CD를 사용해도 렌즈의 수명은 조금씩 줄어들지만 복사CD를 사용하면 렌즈이 더욱 빨리 줄어들게 된다는 것이지요.

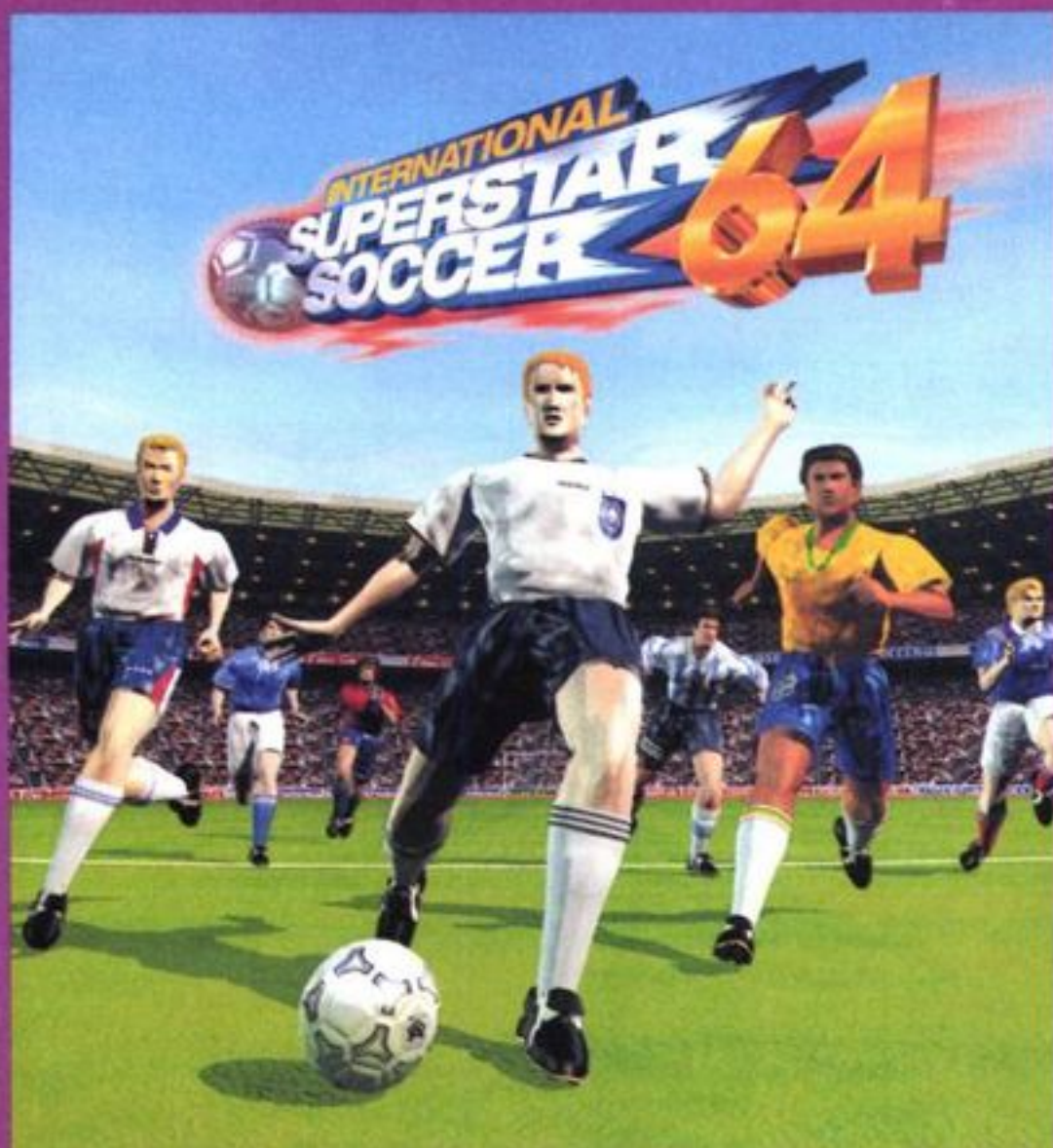
Q PS를 구입해서 열심히 게임을 즐기고 있는데 어느 순간 게임이 안되더군요. 아무래도 렌즈의 수명이 다 된 것 같습니다. 렌즈를 교체하기 위해 새 렌즈를 구입하려고 하는데 어떻게 하면 구입할 수 있나요?

A PS의 렌즈 수명이 다하셨다면 게임기 수리점 또는 카마 A/S 센터에 가셔서 렌즈를 구입하시고 렌즈를 교체해 달라고 하시면 됩니다. 렌즈 교체는 유저가 직접 하기는 힘드므로 수리점에 부탁하는 것이 좋습니다. 렌즈 가격은 약 8만원 정도이며 교체는 금새 하는 것이 가능하므로 게임기를 맡기는 것 보다는 고치는 것을 지켜보고 받아오는 것이 좋습니다. 참고로 카마 A/S 센터의

폭발! 봄버 훈장
900점

호랑이 훈장님
800점

배우려면 챔프를 사야지! -700점

독자들, 폭주하다
600점

월드컵 우승은 우리 것!

인터내셔널 슈퍼스타 사커 64

수많은 축구 게임들 사이에서 최고의 자리를 지켜온 명작 축구 게임 시리즈인 SFC용 실황 월드 사커 시리즈의 미국 버전이 『인터네셔널 슈퍼스타 사커』이다. 독특하고 박력있는 실황중계와 실제 플레이를 보는듯한 정교함 등 축구 게임이 갖추어야 할 요소는 모두 갖춘 명작 축구 게임 시리즈의 최신판이 인터네셔널 슈퍼스타 사커64라는 이름으로 N64에 등장한 것이다.

■제작사 : 코나미
■장르 : 스포츠
■발매일 : 9월 20일
■발매가 : 72,000원
■수입원 : 한국고나미

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★
연출	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

막강해진 CPU

이 게임의 모체라 할 수 있는 퍼팩트 스트라이커는 CPU, 특히 골키퍼가 너무 약했기 때문에 어이없을 정도로 슛이 잘 들어갔다.

하지만 인터내셔널 슈퍼스타 사커 64는 골키퍼의 지능이 더욱 강화되어 1대1 상황에서도 쉽게 골을 넣지 못할 정도이다. 또, 각국의 팀 능력치와 선수별 능력치 차이가 엄청나게 커져서 약팀으로 강팀을 이기는 것이 상당히 힘들다.

웬만한 공격은 키퍼 혼자서 막아낸다

콘트롤러 팩은 필수!

인터내셔널 슈퍼스타 사커64(이하 ISS64)는 노트라는 데이터 저장 파일을 사용하는데 노트를 통해서만 인터네셔널 컵, 시나리오 모드 등의 세이브가 가능하다.

노트 하나가 61블럭을 차지하므로 콘트롤러 팩 한 개에 최대 두 개의 노트를 저장시킬 수 있는 것이다. 노트 없이는 게임 세이브는 물론이고 이름 바꾸기, 선수 등록 등도 저장할 수 없으므로 콘트롤러 팩은 꼭 있어야 한다. 참고로 N64의 메모리 관리는 전원 스위치를 넣을 때 START 버튼을 누르고 있으면 된다.

두개의 노트 사용 가능

게임 모드

다양한 게임 모드

ISS64는 월드컵에 해당되는 인터내셔널 컵 모드는 물론이고 월드 리그, 시나리오 모드 등 타 축구 게임에서는 볼 수 없는 독특한 게임 모드들을 갖추고 있다.

오픈 게임

원하는 팀을 골라 대전할 수 있는 모드. 최대 4인 대전까지 가능하며 COM VS COM으로 관전할 수도 [illegible] 다. 컨디션 조[illegible] 경기장 등 모든 [illegible]을 마음대로 조정하며 즐기는 것이 가능하다.

부담없이 한 게임만 즐긴다

인터네셔널 컵

월드컵에 해당하는 게임 모드. 홈&어웨이로 진행되는 지역 예선을 거쳐 본선 리그, 토너먼트를 통해 최강을 가린다. 현재 진행되고 있는 월드컵 예선과 동일한 방식으로 즐길 수 있는 것이 특징이다. 옐로우 카드를 받거나 부상당하게 되면 다음 게임까지도 지장을 줄 수 있으므로 선수 관리에 철저해야 한다.

월드리그

[illegible] 36[illegible] 국가[illegible] 펼치는 [illegible]의 리그전. 한 국가당

지역 예선 일정표

리그 일정표

두 게임씩 총 70게임의 장기 리그가 펼쳐진다. 인터네셔널 컵과 마찬가지로 선수들이 지치거나 다치지 않게 철저한 선수 관리가 필요하다(체력 회복에 주의해야 한다). 월드 리그를 클리어하는 것은 상당한 실력과 인내가 필요하므로 진정한 실력자라면 도전해보자.

옵 션

게임에 관한 다양한 설정과 선수 만들기, 팀 재구성 등을 할 수 있다.

옵션 안에도 옵션들이!

P.K.

승부차기만을 즐길 수 있는 모드. 승부차기를 통해 간단히 승패를 가릴 수 있다. 원하는 국가와 경기장을 선택할 수 있으며 슈터의 순서도 정해야 한다. 십자키 보다는 순간적으로 슈팅 방향을 바꿀 수 있는 아날로그 스틱을 사용하는 것이 좋다.

아날로그 스틱의 위력이 발휘된다

시나리오

다른 축구 게임에서는 볼 수 없는 ISS64만의 독특한 게임 모드가 바로 시나리오 모드이다. 총 16가지의 시나리오가 준비되어 있으며 실제로 있었던 유명한 경기를 게임으로 즐길 수 있다. 지거나 비긴 팀의 입장에서 경기를 이겨야만 하므로 악조건 속에서 게임이 진행된다.

무시무시한 16가지 시나리오 등장

트레이닝

게임에 들어가기 전에 실제와 비슷한 상황에서 연습해볼 수 있는 모드이다.

3가지의 트레이닝 모드가 있으며 각종 테크닉, 패스워 등을 연습하는 것이 가능하다.

-프리 트레이닝 : 11명이 운동장에서 뛰며 연습하는 모드. 수비수가 없으므로 자유롭게 뛰어다니며 여러가지 연습을 할 수 있다. 스루 패스나 원투 패스 등을 연습하기 알맞다.

-프리킥 : 골 에어리어 정면, 우측, 좌측 등에서의 프리킥을 연습한다. 간접 프리킥은 물론이고 골로 연결시킬 수 있는 직접 프리킥의 감각을 익히는 것도 가능하다. 아군 선수가 치고들어갈 방향에 공을 떨어뜨리는 것이 중요하다.

-코너킥 : 수비수를 피해 아군 선수에게 정확히 패스해야 한다. 커브를 넣어 공이 날아가는 방향을 바꾸는 것이 중요하다. 공의 방향을 휘게 만들면 수비에 허점이 생기기 때문이다.

패스 테크닉을 연습하자

데이타 로드

월드 리그 등 장기간 즐기는 게임 모드에서 저장한 것을 불러낼 수 있다.

-리턴 : 데이터 로드 모드를 빠져나간다.

기본 커맨드 조작 (타입 1 기준)

공격

동작	버튼
슛	B
땅볼 패스	A
공중볼 패스	◁
대쉬	▽
스루 패스	△
삼각 패스	▷

수비

동작	버튼
차징	A
슬라이딩 태클	◁
숄더 차징	A+B 또는 B+◁
대쉬	▽
몸싸움	상대방과 붙어서 ▽

골키퍼

동작	버튼
캐치 후 공을 찰 때	
-멀리 차기	B
-멀리 던지기	◁
-굴려주기	A
-몰고 나가기	▽
프리킥	
-낮게 멀리 차기	B
-높게 멀리 차기	◁
-땅볼 패스	A

기타

드로우 인 : A-바닥으로 던진다. B-뒤로 물러섰다가 멀리 던진다. ◁-공중으로 던진다.

프리킥, 코너킥 : A-땅볼 B-슛 ◁-공중으로 띄워준다

프리킥에서 커브는 필수

P.K. : A 또는 ◁-약하게 찬다. B-강하게 찬다

커서 체인지 : R

작전 사용 : 작전 1개 사용시-L(Z)
작전 4개 사용시-L(Z)+△(▽, ◁, ▷)

리플레이

동작	버튼
슬로우 모션 유무	A, B
확대, 축소	▽, △
시점 좌우 이동	◁, ▷

한 노트에 두 개의 세이브를

-인터네셔널 컵, 월드 리그 : 인터네셔널 컵이나 월드 리그에서 세이브한 것을 로드한다. 한 노트에 최대 2개까지 가능.

-시나리오 : 시나리오 모드에서 세이브한 것을 로드한다.

-노트 선택 : 두 개 이상의 노트를 사용할 경우 자신이 불러들일 데이터가 들어있는 노트를 선택한다.

스루 패스와 삼각 패스에 관하여

스루 패스란 상대편 선수들 사이의 빈틈으로 공을 차서 수비진을 뚫거나 득점 기회를 만들어주는 패스이며 삼각 패스는 2명 이상의 선수가 패스를 주고 받으며 수비진을 돌파하는 것을 말한다. ISS에서 스루 패스와 삼각 패스는 득점 찬스를 만들어주는 것은 물론이고 공수 전환을 더욱 수월하게 해주므로 매우 중요하다.

골라인 근처에서의 스루 패스가 쓸만하다

각종 테크닉 사용법

■연속 플레이 : 버튼을 연속으로 입력. ISS64는 버튼을 연속적으로 입력하면 해당하는 행동들을 이어서 실행한다. 예를들어 패스 버튼을 누르자마자 슛 버튼을 누르면 패스를 받는 즉시 논스톱 슛을 한다.

■페인트 : ▽ 버튼을 두번 이상 연타. 드리블시 상대방을 따돌릴 때 사용.

페인트로 상대방의 태클을 유도하자

킥 페인트 : 제자리에서 ▽ 버튼을 한번 누르면 주춤거리는 동작을 취하는데 이때 재빨리 방향을 틀면 순간적으로 치고 나갈 수 있다.

발을 들었다가 놓는 킥 페인트

공 흘리기 : 땅볼 패스시 ▽를 누른다. 공을 흘려주면 수비수와 골키퍼의 밸런스가 무너지기 때문에 득점률이 높아진다.

■루핑 슛 : 방향키를 뒤쪽으로 하면서 B 버튼. 상대방의 머리위로 살짝 넘어가는 슛. 강력한 위력은 없지만 허를 찌르는 공격에 사용하면 좋다.

■헤딩 : 공이 공중에 떠있을 때 버튼을 누른다. B버튼은 헤딩슛, ◁버튼은 공중으로 띄우는 패스, A버튼은 바닥으로 떨어뜨리는 패스이다. 버튼을 누르는 시간에 따라 강도가 변하며 헤딩슛의 경우 버튼을 오래 누르고 있으면 공중에서 직선으로 날아가는 강력한 헤딩슛을, 버튼을 잠시동안 누르면 땅으로 떨어뜨리는 바운드 헤딩슛을 사용할 수 있다.

■오버헤드 킥 : 공이 공중에 떴을 때 방향키를 뒤-앞으로 움직이며 B 버튼.

■커브 : 공을 찬 후에 방향키를 위 또는 아래쪽으로 움직인다. 커브 능력이 뛰어난 선수일수록 공이 많이 휜다.

■센터링 : 골 에어리어 측면에서 ◁ 버튼을 누른다. 방향키를 움직여 커브를 넣을 수도 있다. 스루패스(△)를 사용하면 땅볼로 연결해준다.

■리프팅 : 공을 공중을 띄워 재주부린다. 제자리에서 ◁ 버튼.

리프팅은 여러가지 용도로 사용된다

■힐 리프트 : 일명 사포. 뒷발로 공을 공중에 띄워 앞으로 떨어뜨린다. 대쉬 도중 ◁ 버튼을 누른다(방향키는 건드리지 않는다).

힐 리프트로 돌파!

■퀵 턴 : 드리블 도중 방향키(아날로그 스틱)를 한바퀴 돌린다. 페인팅이나 방향 바꾸기에 사용된다.

■삼각 패스 : 삼각 패스 버튼을 누른 후 방향 버튼을 누르고 있으면 패스의 방향을 정할 수 있다. 삼각 패스 버튼을 누르고 있으면 공중으로 띄운 삼각 패스를 할 수 있으며 삼각 패스 버튼을 누른 후 땅볼 패스 버튼 또는 공중볼 패스 버튼을 누르고 있으면 패스 시간을 지연시켜 상대방의 타이밍을 무너뜨린 후 패스해준다.

게임에 들어가서

1. 팀 선택 화면

◁버튼으로 유니폼 색깔을 선택할 수 있으며 스타트 버튼을 누르면 팀을 랜덤으로 고를 수 있다.

팀 능력 표시-OF : 공격력

DF : 수비력

TTL : 종합적 능력

36개국+알파가 등장

2. HANDICAP SETTINGS(핸디캡 설정)

-CONDITION(컨디션) : 팀 컨디션을 선택한다. 매우 좋음 좋음 보통 나쁨 매우 나쁨 랜덤 중 선택할 수 있다.

-PLAYERS(출전선수 수) : 11명부터 7명까지 선택할 수 있다.

-GK LEVEL(골키퍼 레벨) : 게임 레벨과는 별도로 골키퍼 레벨을 설정한다. 레벨이 높을수록 철벽 수비를 자랑한다.

L, R버튼으로 커서를 이동

슛의 강도

슛 버튼을 오래 누를수록 강력한 슛을 사용할 수 있으며 살짝 누를수록 정확한 슛을 구사할 수 있다. 강력한 슛은 골키퍼나 수비에 맞고 튕겨나와 새로운 득점 찬스를 만들어줄 수도 있으나 골대 위로 날아가버릴 수도 있기 때문에 주의해야 한다. 특히 골 결정력 능력이 떨어지는 선수가 강력한 슛을 구사하면 대부분이 하늘높이 날아가버리는 실축을 하게 된다. 골 에어리어 안에서는 잠시동안 눌러도 충분히 위력을 발휘할 수 있으므로 단순히 강력한 슛을 사용하려고 무리하는 것은 좋지 않다.

슛의 강도를 적절히 조절하자

3. 벤치 화면

1)GAME START(게임 시작)

게임에 돌입한다.

벤치 메뉴

2)MEMBER(멤버)

: 선수를 교체하거나 능력치를 볼 수 있다

-SUBSTITUTE(멤버 교체) : 선수를 교체한다. 컨디션에 따라 적절히 배치하자.

-KICKER SELECT(킥커 선택) : 프리킥(FK), 코너킥(CK), 페널티킥(PK)의 전문 킥커를 선택한다.

이름 왼쪽에 있는 노란색 그래프가 선수의 체력을 나타낸다. 체력이 떨어지면 잘 뛰지 못하고 능력이 떨어지는 등 문제가 생기므로 재빨리 교체해 주자. ◁버튼으로 포지션 기능 보기, ▽으로 옐로우(레드) 카드의 유무 보기가 가능하다.

체력이 떨어진 선수는 교체하자

FORMATION (포메이션 변경)

팀의 포메이션을 변경할 수 있으며 자신만의 포메이션을 만드는 것도 가능.

-JOIN DF : 공격에 가담하는 수비수, 미드필더를 선택한다. 너무 많이 선택하면 수비에 헛점이 생길 수도 있다.

-ZONE : 수비수, 미드필터, 공격수 등 타입별로 기본 위치를 설정.

-POSITION : 각 선수를 적당한 위치로 옮긴다. 새로운 포메이션을 만들 수도 있다.

-FORMATION : 16가지 포메이션 중 하나를 선택한다. 자신이 즐기는 전술에 알맞게 선택하자.

-LOAD, SAVE : 자신이 만든 오리지널 포지션을 저장하고 불러온다.

-ROLE INFO : 롤에 대한 설명

-ROLE : 같은 포지션이라도 게임에서 맡는 역할이 다르다. 이러한 역할을 설정하는 것이 롤이다.

■SWEEPER(스위퍼) : 일반 수비수 뒤에 최종수비수를 넣어 수비를 강화하고 역습을 노린다.

■CENTER BK(센터 백) : 상대방 공격수가 다가오면 최종 수비라인의 가운데 수비수가 전진해서 막는다.

■STOPER(스토퍼) : 상대편 공격의 맥을 끊는 역할

■SIDE BK(사이드 백) : 상대방 공격수가 다가오면 최종 수비라인의 측면에 위치한 수비수가 전진해서 막는다.

■WING BK(윙 백) : 3-5-2 등의 포메이션에 많이 사용된다. 좌우에 위치한 선수가 앞으로 돌진, 찬스를 만든다.

■DF. HALF (중앙 수비) : 중앙에 위치한 수비형 미드필더가 상대방의 공격을 막는다.

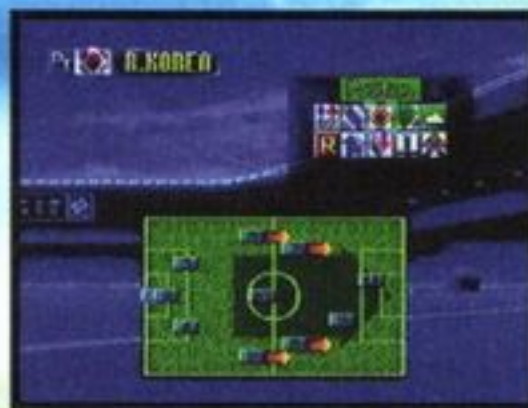
■OF. HALF (중앙 공격) : 중앙에 위치한 공격형 미드필더가 공격에 가담, 찬스를 만든다.

■WING (윙) : 중앙 공격수를 중심으로 좌우의 공격수가 골 에어리어 측면으로 돌진, 찬스를 만든다.

■CENTER FWD (중앙 공격수) : 드리블 테크닉을 최대로 활용, 돌파후 골로 직접 연결시키는 선수.

■STRIKER (스트라이커) : 다른 선수가 만들어준 찬스를 골로 연결시키는 득점 전문 선수.

선수 능력치 보는 방법

TL(TTL ABIL)	종합적 능력. 능력치의 평균을 나타낸다.
SA(SHOT ACC)	골 결정력. 이 수치가 높을수록 골을 넣기가 쉬워지며 낮으면 실축이 잦아진다.
GK(GK KICK)	킥의 강도. 강력한 슛을 구사하거나 공을 멀리 찰 수 있는 능력. 중거리 슈터들에게 중요하다.
CV(CURVE)	커브. 공의 방향을 휘게 만드는 능력. 스핀킥, 센터링 등에 중요하다.
SP(SPEED)	선수의 스피드. 축구는 쉴새없이 달리는 스포츠이므로 매우 중요하다.
DS(DASH)	대쉬 능력. 순간적으로 재빠르게 움직일 수 있는 능력이다. 공격수의 경우 찬스가 생기면 재빨리 치고 나가야 하므로 대쉬 능력이 높아야 한다.
ST(STAMINA)	체력. 체력이 약하면 금새 지치게 된다. 또 이 수치가 높으면 체력 회복 속도도 빨라진다.
JP(JUMP)	점프력. 점프력이 약하면 공중볼 싸움에서 밀리게 되며 헤딩슛 등도 구사할 수 없게 된다. 공중볼을 쳐내야 하는 수비수나 골키퍼, 헤딩슛을 사용하는 공격수 등 모두에게 중요하다.
TE(TECH)	테크닉. 이 능력이 높을수록 공을 잘 빼앗기지 않는다. 수비수가 태클을 사용했을 때 점프로 피할 수도 있다.
DF(DEFFENCE)	방어력. 상대방의 공을 빼앗는 능력. 태클이나 차징 등의 성공률이 높아진다.

포메이션 설정에는 많은 메뉴가 사용된다

3-5-2를 변형시킨 3-6-1 포메이션

3)STRATEGY (작전 설정)

-INFO(작전 설명)

■ALL OF (전원 공격) : 모든 선수들이 공격에 가담.

■ALL DF (전원 수비) : 공격수를 제외한 모든 선수들이 수비에 가담.

■CT ATK (중앙 공격) : 공격수들이 골 에어리어 중앙으로 돌파하여 찬스를 만든다.

■PRESS UP (압박 수비) : 수비라인을 앞으로 움직여 상대방 공격수들을 밀어낸다.

■SD ATK (측면 공격) : 재빠른 측면 돌파를 통해 중앙 공격수에게 센터링한다.

■ZN PRESS (존 프레스) : 다수의 수비수들이 상대방 공격수를 중앙에서 에워싸며 공을 빼았는다.

■COUNTER (카운터 공격) : 상대방이 공격에 집중하느라 수비가 허술해졌을 때 재빨리 공을 빼았아 반격한다.

■OS TRAP (오프사이드 트랩) : 상대방이 패스를 이용, 공격해올 때 오프사이드에 걸리도록 유도한다.

8가지 작전을 적절히 구사하자

-DISPLAY(작전 표시) : 현재 사용중인 작전의 표시 유무를 선택

작전 표시 선택

-NUMBER(작전 수) : 게임에서 사용할 작전의 수를 선택한다. 1개, 4개 중 하나를 고른다.

-CHANGE(작전 선택) : 자신이 사용할 작전을 선택한다.

4)MARKING(전담 마크 설정)

상대방에 위력적인 선수가 있다면 마크를 통해 움직임을 봉쇄해야 한다. 한 선수당 한명씩 마크할 수 있으며 상대방의 능력치를 훔쳐볼 수 있는 기회이기도 하다. 마크를 해제할 때는 △버튼을 사용한다.

자신의 취향에 맞게 선택

5)CONTROLLER(콘트롤러 설정)

-타입 설정 : 조이패드의 버튼을 설정한다. 3가지 타입이 준비되어 있으며 타입2의 경우 SFC용 실황축구 시리즈와 비슷한 배치를 가지고 있다.

-커서 교체 : 커서 교체의 자동 유무를 선택.

-골키퍼 : 골키퍼 조작의 자동 유무를 선택.

6)CONFIG(게임 설정)

-CAMERA(카메라 설정) :

■ZOOM(시점 거리 설정)

■HEIGHT(시점 높이 설정)

-START(시간 선택) : 낮 게임과 밤 게임중 선택

-WEATHER(날씨 설정) : 맑은

공격의 테크닉

공격

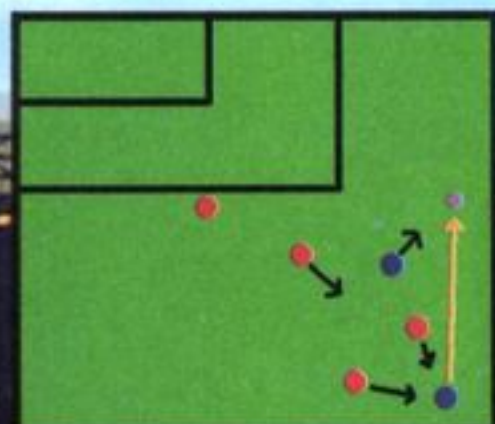
ISS64의 최고의 장점중 하나가 바로 압삽이 기술이 없다는 것이다. 그동안 등장했던 수많은 축구 게임의 단점이 실제처럼 우연한 골이나 상황의 표현이 불가능하고 특정 테크닉만 있으면 마구마구 골을 넣을 수 있었다는 점이다.

ISS64는 이러한 축구 게임의 단점을 개선하여 무조건 골로 연결되는 압삽이 기술을 배제하는 대신 실제처럼 여러 가지 재미있는 상황을 연출할 수 있도록 만들어졌다. 따라서 자신이 사용할 수 있는 테크닉을 모두 동원, 골을 넣기 위해 노력해야 한다.

챔프의 득점

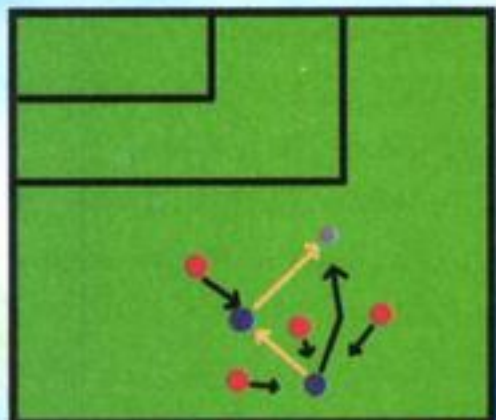
1)스루 패스 사이드 돌파는 강력하다!

ISS64는 전작 실황 월드 사커2와는 달리 달리는 도중 뒤에서 차징을 사용, 공을 빼앗는 것이 매우 쉽기 때문에 드리블만으로 돌파하는 것은 매우 힘들다. 하지만 스루 패스를 적절히 사용한다면 얘기는 달라진다. 좌우 측면으로 공격할 때에는 사이드 어택 또는 센터 어택 작전을 사용해서 공격수들이 앞으로 나아가게 만든다. 이제 골라인 근처에서 스루 패스를 사용, 앞으로 공을 밀어준다. 그러면 수비수 사이를 뚫고 최전방 근처에 있는 측면 공격수까지 패스가 연결될 것이다. 자, 이제 골 에어리어 근처로 가서 중앙 공격수에게 스루 패스로 찬스를 만들어주자. 너무 앞에서 사용하면 골키퍼에게 잡힐 수도 있으니 거리를 어느정도 두어야 한다. 스루 패스를 받은 공격수는 골대 근처에 위치하게 되므로 약간의 페인팅을 사용한우 슛하면 쉽게 득점할 수 있다. 또 가끔씩 상대편 골키퍼가 패스를 무리하게 막으려다가 옆으로 미끌어지는(?) 경우도 생기는데 이때는 하늘이 주신 득점 기회라 생각하고 간단히 처리하자.

스루패스로 기회를 만들자

상대편 선수들이 모여드는 순간 스루 패스를

2)수비수를 따돌릴 때는 삼각패스를

스루 패스 돌파와는 달리 삼각 패스 돌파는 어느정도의 드리블 실력이 필요하다. 드리블 도중 상대편이 앞을 가로막으면 재빨리 골라인 안쪽에 있는 동료에게 삼각 패스를 한다. 그러면 간단히 수비수를 제치고 앞으로 나아갈 수 있다.

삼각 패스를 주고받아 수비수를 따돌리자

삼각 패스를 사용한 중앙돌파

3)센터링과 헤딩슛

센터링 후의 헤딩슛(또는 오버헤드슛)공격은 선수의 기본 능력치가 상당히 중요하다. 점프력 등의 능력이 떨어지면 제대로 공격 한번 해보지 못할 수도 있기 때문이다.

커브를 넣은 센터링은 골키퍼와 수비수를 당황하게 만든다

4)골 에어리어 드리블과 골키퍼 제치기

골 에어리어 안의 골키퍼 라인 근처에서 상하로 드리블하면 수비와 골키퍼의 밸런스를 무너뜨릴 수 있다. 위아래로 왔다갔다 하다가 슛버튼을 누르면 상당히 쉽게 골인시킬 수 있지만 수비수에게 공을 빼앗기지 않으려면 상당한 드리블 실력과 높은 TE 능력이 필요하다.

자유롭게 드리블하자

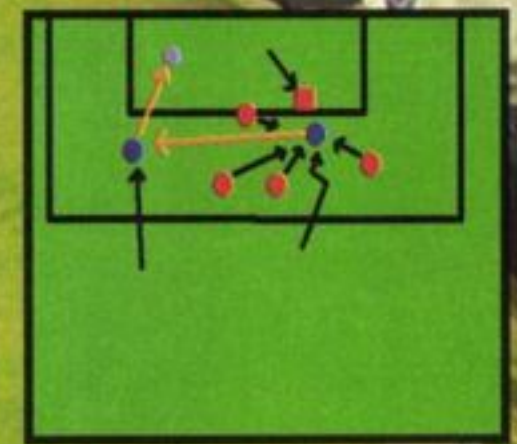
5)주워 넣기

GK능력(슛 강도)이 높으면 슈팅시 골키퍼나 수비수가 잡지 못하고 튕겨내게 된다. 이때 상대편 수비 라인은 완전히 무너지게 되어 무방비에 가깝게 된다.

6)골키퍼 유인 슛

골키퍼와 수비수들을 한쪽으로 유인하여 빈틈을 만든 후 공격하는 방법이다. 약간의 드리블 실력이 필요하다. 공격수로 골 에어리어 안(한쪽 구석)으로 드리블하여 돌진한다.

골키퍼 앞까지 가면 골키퍼와 수비수들이 몰려올 것이다.

이 위치에서 패스를

골키퍼가 라인 근처까지 오면 재빨리 패스한다

날씨, 비오는 날씨, 눈오는 날씨중 선택한다. 비 또는 눈을 선택하면 공이 미끌어지거나 잘 안굴러가는 등 새로운 어려움이 발생한다.

8)PLAYER#(플레이어 수 선택)

1인용~4인용까지 다양한 선택이 가능하다. 오픈 게임의 경우는 COM끼리 대전시킬 수도 있다.

9)RANKING

-LEAGUE RANK(리그 순위) : 각국의 순위 및 득점, 승점 등이 표시된다.

-TOURNOMENT(토너먼트 표) : 토너먼트의 진행을 보여준다.

-SCORE CARD(득점 순위) : 득점 랭킹을 표시한다.

-TEAM STATICS(팀 기록): 총 5페이지로 구성되어 있다.

■TEAM STATISTICS (팀 기록) : 득실차, 승점, 파울의 수 등 팀에 관련된 사항이 기록된다.

■GAME STATISTICS (게임 기록) : 한 게임당 평균 득점, 방어율 등이 기록된다.

■STATISTICS (개인 최고 기록) : 한 게임에서의 개인 기록들이 표시된다.

■PLAYER STATISTICS (선수 기록) : 각 선수들의 득점을 기록.

옵션 설명

-리턴 : 옵션 모드에서 빠져나간다.

-GAME CONFIG : 게임의 여러 가지 요소들을 플레이어에 맞게 조절한다. L,Z,R 버튼으로 페이지를 넘길 수 있다.

1.GAME LENGTH	한 게임당 시간. 최대 7분까지 즐길 수 있다.
2.GAME LEVEL	게임 레벨. 1-5로 나뉘어져 있으며 레벨4, 5는 상당히 어려운 편이다.
3.SOUND	스테레오 또는 모노 출력 선택
4.COMMENTARY	실황 중계의 유무 선택
5.EXTENDED GAME	전후반 모두 진행 후 동점일 경우 골든볼(먼저 골을 넣는 팀이 승리)과 연장전(연장전을 끝까지 진행) 중 선택한다.
6.RULES	게임의 규칙을 정한다.
7.REFEREE	심판을 선택한다. 자신이 거친 플레이를 즐긴다면 황인을, 페어 플레이를 즐긴다면 흑인을 심판으로 선택하는 것이 유리하다.

-EDIT NAME : 각 팀의 선수의 이름을 바꾼다.

-CREATE PLAYER: 실황 프로야구의 석세스 모드와는 다른 선수 만들기 모드이다.

-TEAM REG PLAYER : 자신이 만든 선수를 각 팀에 배정하는 메뉴. 선수를 많이 만들었다면 자신만의 팀을 구성하는 것도 가능하다. 오리지널 팀을 만들어 친구와 대전하면 200%의 재미를 느낄 수 있다.

-DELETE PLAYER : 등록된 선수를 삭제한다. 선수 등록란이 모두 차버려서 더 이상 입력이 불가능할 때 사용한다.

실명 대표선수로 감정 이입을!

선수의 이름과 얼굴 선택 후 능력을 배분

챔프 명인 대표팀 등장

다양한 옵션 메뉴

올스타 팀 등장!

타이틀 화면에서 조이패드 좌측의 십자키를 사용해서 상, L, 상, L, 하, L, 하, L, 좌, R, 우, R, 좌, R, 우, R, B, A, Z+Start

◆6종류의 올스타 팀 등장

대두 모드

C 버튼 유니트를 사용해서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A, Z+Start

◆대두모드

대한민국 국가대표팀 실명 데이타

베스트11 (3-5-2 시스템 기준)

GK	김병지 (BYONGJI)
DF	최영일 (YONGIL), 홍명보(MYONGBO), 김태영(TAEYUNG)
MF	하석주(SUKJU), 유상철(SANGCHUL), 이기형(KIHYONG), 서정원(JUNGWON), 고정운(JUNGUN)
FW	황선홍(SUNHONG), 최용수(YONGSU)

후 보

DF	이임생(IMSENG)
MF	이민성(MINSUNG), 이상윤(SANGYUN)
FW	김도훈(DOHUN) 또는 박건하(GUNHA)
GK	서동명(S.D.M.)

분 석 후 기

분석자 : 정 혁진 (스포츠 게임 매니어)

실황 축구 시리즈의 새 작품이라는 이름에 맞게 상당히 잘 만들어진 게임이다. 선수들의 부드러운 움직임, 박진감 넘치는 다양한 상황의 재현 그리고 다른 축구 게임에서는 따라할 수 없는 뛰어난 밸런스 등은 최고의 축구 게임이라고 불리우기에 충분하다.

주어진 상황을 승리로 이끌어야 하는 시나리오 모드도 타 축구 게임에서는 볼 수 없는 재미있는 게임 모드이다. 한국이 등장하는 시나리오 모드가 없어서 상당히 유감이지만 오픈 게임에서는 느낄 수 있는 희열을 충분히 맛볼 수 있다(진정한 실력자라면 도전해보자. 물론 레벨5로!). 또 선수 이름 에디트, 선수 작성 모드 등을 활용하면 여러가지 방법으로 재미있게 즐길 수 있다.

ISS64는 일본 내수용인 실황 월드 사커3와 동시에 발매되었다. 두 게임의 가장 큰 차이점은 언어다. ISS64는 실황중계, 메뉴 등이 모두 영어로 되어있고 실황3는 일본어로 되어있다. 노트의 사용에 약간의 차이가 있는데 ISS64는 게임을 시작할 때마다 노트를 읽어들여야 하며 실황3는 자동으로 읽어들인다. 두 게임의 노트 사용이 차이나는 이유는 ISS64는 61블럭의 메모리를 차지하기 때문에 콘트롤러 팩 하나에 두개의 노트를 만들 수 있지만 실황3는 71블럭을 차지하므로 한개의 노트밖에 만들지 못하기 때문이다. 즉, ISS64는 노트 선택의 자유(?)가 주어진다.

게임의 시스템은 거의 동일하다. 등장하는 팀에 약간 차이가 있는데 ISS64는 아시아 국가가 몇개 없지만 실황3는 호주 포함 6개국이 출전, 아시아 지역 예선 등에 충실하다. 또 선수 데이타에도 차이가 있다. 실황3의 대한민국 선수 데이타를 보면 홍명보, 황선홍 등 뛰어난 선수의 포지션에 해당하는 선수는 다른 선수보다 능력치가 높은 편이다. 하지만 ISS64는 대부분 비슷한 능력을 지니고 있다. 따라서 매니어적 취향이 있는 유저는 실황3를, 평이하고 쉽게 게임을 즐기고 싶은 유저에게는 ISS64를 권하고 싶다.

끝으로 이 공략은 ISS64를 재미있게 즐기는데 필요한 최소한의 방법을 제시한 것이다. 원래는 이 게임에 등장하는 모든 팀 선수들의 실명 데이터, 각 선수들의 특징, 장점 등을 쓰고 싶었지만 지면과 시간 관계상 넣지 못해 유감이다. 무궁무진한 재미를 가지고 있는 ISS64의 세계를 충분히 느껴보도록 하자. GOOD LUCK TO YOU!

브레스 오브 파이어 3

캡콤이라고 하면 「스트리트 파이터」「X맨」과 같은 액션 게임만 떠올리는 사람들도 많을 것이다. 하지만 웬만큼 RPG에 관심있는 사람이라면 캡콤에서도 오래 전부터 「브레스 오브 파이어」 시리즈나 「천지를 먹다」와 같은 비교적 인기있고 수준있는 RPG를 만들어 왔다는 것을 기억하고 있을 것이다. 3D 폴리곤을 사용한 그래픽으로 그동안 차세대 RPG에 혁신을 가져왔던 「FFⅦ」과 상당히 대조적인 분위기의 RPG인 「브레스 오브 파이어3」. 하지만 한가지 확실한 것은 FFⅦ을 즐겼던 유저들도 이 「브레스3」는 결코 실망을 안기지 않을 것이란 점이다.

PlayStation
■제작사:캡콤
■장르:RPG
■발매일:9월 11일
■발매가:5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출성	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

용변신

이 게임의 주인공인 류는 용족의 후예로서 어떤 이벤트를 겪은 후부터는 전투시에 용으로 변신하여 싸울 수 있게 된다. 용으로 변신하기 위해서는 진(ジーン)이란 용의 힘을 지닌 봉인된 변신인자가 필요하다. 진은 전부 18가지가 있으며 이 진을 1개에서 3개까지 자유롭게 조합함으로써 총 987가지의 용으로 변신할 수 있게 된다.

진에는 화염, 얼음과 같은 속성을 지닌 것도 있고 공격형, 방어형과 같이 형태가 변화하는 것도 있다. 또한 특정 능력을 강화하거나 동료의 힘을 빌려 변신하는 특별한 것도 존재한다.

용으로 변신하는 과정을 요약하면 하면 다음과 같다.

진을 입수
모험을 하는 도중 여러 가지 진을 얻는다.

▼

1개에서 3개까지 자유롭게 조합한다

▼

통상 드래곤
가장 일반적인 변신. 조합한 진의 능력을 평균하여 능력이 결정된다. 초기의 드래곤 퍼피가 이에 속한다.

특수한 드래곤
진의 특별한 조합에 의해 변신할 수 있게 된다. 통상의 드래곤보다 강력한 특수 능력을 가진 것이 많지만 그 중에는 거의 쓸모없는 종도 존재한다.

동료형 드래곤
동료의 인자를 사용함으로써 변신하는 종. 하지만 그 외에도 무언가 다른 요소가 필요하다. 인자로 받아들인 동료의 능력을 크게 증폭시킨 특징, 능력을 지닌다.

잠깐!

용변신을 했을 때에는 그 모습만으로도 능력의 차이가 크게 나타난다. 그러나 같은 모습을 하고 있더라도 몸의 색깔에 따라 미묘하게 능력이 다르다. 그 색깔은 속성이 반영되어 있는 경우가 대부분이며 색이 다를 경우 전혀 다른 종류일 때도 있다.

용변신 메뉴

용변신 메뉴

1. **고르다**(えらぶ) : 가지고 있는 진을 가지고 조합한다.
2. **데이터** (データ) : 최근에 변신했던 기록을 이용하여 쉽게 변신할 수 있다.
3. **베스트**(ベスト) : 자신이 좋아하는 변신을 등록해 놓고 사용할 수 있다.

인 물 소 개

류(リュウ)

이 게임의 주인공으로 오래 전에 멸종한 용의 혈통을 이은 자손. 더우나 광산의 고스트 광에서 발견된 이후 인간의 모습이 되어 레이, 티포와 함께 생활하게 된다

전투 스타일

류는 스승에 따라 전투 방식이 크게 변하는 캐릭터이다. 스승에 따라 레벨업 시의 영향이 크기 때문에 전사형의 스승을 두게 되면 민첩성은 떨어지는 대신 중장비를 이용한 위력적인 공격능력을 갖추게 된다. 반면에 마법사형의 스승을 두게 되면 AP가 늘어나 주특기인 회복 마법으로 동료의 전투를 돕거나 용변신을 이용한 전투를 하게 된다.

필드 액션

류의 필드 액션은 검으로 장해물을 베는 것이다. 필드 상에서 작은 덤불을 칼로 베어내면 돈을 얻을 때도 있다.

니나(ニーナ)

윈디아의 총명한 공주. 말괄량이같은 성격에 대단한 호기심을 지니고 있다. 우연히 류를 만난 이후 류와 함께 모험을 떠나게 된다

전투 스타일

성년이 되면 날개를 지니게 되는 종족이기 때문에 몸이 매우 가벼워 무거운 장비는 할 수 없다. 따라서 진형에서는 직접공격을 받지 않을 위치에 놓을 필요가 있다. 하지만 윈디아에서는 마법교육이 매우 충실하기 때문에 상당한 공격마법 능력을 지니고 있다.

필드 액션

니나의 필드 액션은 손에 들고 있는 지팡이로 마력을 분출하는 것이다. 때에 따라 대상물에 어떤 변화가 일어날 때도 있다.

모모 (モモ)

기술자였던 아버지의 영향을 받아 기계와 에너지에 대한 연구를 넓은 탑에서 혼자서 계속해 온 모모. 고스트 광석과 고대의 기술력에 의해 움직이는 조그만 로봇인 하니와 함께 생활하다 류와 니나를 만나게 된다

전투 스타일

모모의 무기는 언제나 들고 다니는 바주카포. 여기에 고스트 광석을 가공한 탄환을 넣어 공격한다. 파괴력은 대단하지만 명중률이 낮은 것이 단점. 또한 적에게 수면이나 혼란 등의 정신 이상을 발생시키는 특수공격을 사용할 줄 아는 두뇌파.

필드 액션

모모의 필드 액션은 손에 들고있는 바주카포를 쏘는 것이다. 앞에 있는 물체를 날려 버릴 수도 있다.

레이(レイ)

마크닐 마을 근처의 시다의 숲에 작은 집을 지어놓고 티포와 함께 도둑질 등을 하며 살고 있던 호랑이족 청년. 어느날 사냥을 나갔다가 야생견에게 습격을 받고 있는 류를 구하게 되면서 류와의 운명적인 만남을 맞이한다

전투 스타일

나이프와 같은 짧은 검을 이용하기도 하지만 호랑이족답게 자신의 이빨이나 발톱을 이용한 공격을 좋아한다. 도적 출신답게 민첩성이 높아 EX턴을 이용한 2회 공격을 자주 행하게 된다. 그리고 게임 중반 이후에는 워 타이거로 변신하여 보다 강력한 힘을 선보이게 된다.

필드 액션

전직(?) 도적답게 레이의 필드 액션은 자물쇠가 걸려 있는 문따기. 잠겨 있는 문이라 해도 레이에게 걸리면 문제없음!

티포(ティポ)

어릴적 숲에 버려져 있는 것을 레이가 주워온 이후 티포는 시다의 숲에서 레이와 함께 도둑질을 하며 살게 된다. 레이를 가장 존경하는 티포는 장래에 세계 제일의 대악당이 되고 싶어한다

전투 스타일

티포는 기본적으로 류와 같은 전투 스타일을 지닌 캐릭터로 스승에 따라 능력이 크게 변하게 된다. 사용 가능 장비도 대부분 류와 같아 마치 일행에 또 한 명의 류가 있는 듯한 느낌이 들기도 한다. 한가지 다른 점은 공격마법을 사용할 수 있다는 점.

필드 액션

티포의 필드 액션은 걷어차기. 필드 위의 바위를 걷어 차거나 나무를 걷어 차면 아이템을 얻게 되는 일도 있다.

가란드(ガランード)

과거가 비밀에 싸인 남자. 오직 적을 물리치기 위해 살아간다. 거대한 몸집을 보면 느낄 수 있듯이 대단한 힘을 지니고 있으며 도망가는 것을 제일 싫어한다

전투 스타일

거대한 몸집에서 나오는 엄청난 공격력으로 적을 압도한다. 사용하는 무기는 창으로 이를 휘둘러 적을 물리친다. 하지만 민첩성이 떨어지고 불을 제외한 다른 마법에는 매우 약하다는 점이 큰 단점.

필드 액션

가란드의 필드 액션은 엄청난 완력으로 필드 상의 물건을 밀어내는 것이다. 통로를 막고 있는 장해물을 밀어 길을 낼 수 있다.

페코로스(ペコロス)

식물 플랜트에서 고스트 광석을 이용한 작업중에 탄생한 변이 식물. 말을 할 줄 모르며 그저 류 일행을 따라다니기만 한다

전투 스타일

무진장의 체력과 자연 치유력이 특징. 레벨업 시의 HP 성장이 높고 전투시, 턴이 바뀔 때마다 최대 5퍼센트의 HP가 회복이 된다. 또한 '보다'를 이용하여 적의 능력을 배우는데 대단한 소질을 지니고 있다.

필드 액션

페코로스의 필드 액션은 몸통 박치기. 조그만 바위 등은 충분히 부술 수 있는 힘을 지니고 있다.

하니

항상 모모의 곁을 떠나지 않는 자그마한 애완동물과 같은 소형 로봇. 모모가 살던 탑 근처에는 때때로 바다를 통해 고대의 기계의 유물들이 흘러내려 오는데 대부분 거의 엉망진창이 되어 있어 쓰레기와 다를바 없다. 그러나 그 중 모모가 주워 수리하여 움직일 수 있게 된 것이 바로 하니다. 하니는 고스트 에너지를 동력원으로 하며 말을 하지는 못하지만 스스로 움직일 줄 아는 어느정도의 지능을 가진 존재이다

스승제도(일본어로는 師匠)

이 게임에는 세계 곳곳에 스승이 될 수 있는 인물이 존재하며 그 인물의 제자가 됨으로써 특수한 능력을 배우게 되는 시스템이 준비되어 있다. 일단 스승의 제자가 되기 위해서는 어딘가에 살고 있을 스승을 찾아내야 한다. 스승을 찾게 되면 그 스승은 제자로 받아들이기 전에 뭔가 조건을 내걸게 된다. 조건없이 받아주는 경우도 있긴 하지만 대부분 전투 몇회를 치르고 다시 오기, 무기를 15종 이상 소지하기 등의 조건을 만족시켜야만 제자가 될 수 있다. 이 조건을 만족시키면 이제 제자가 될 수 있다. 이제 제자가 될 캐릭터를 결정하면 그 캐릭터는 레벨 업을 할 때 스승의 특성에 따라 수치가 변화하게 된다. 예를 들면 전사타입의 스승의 제자가 되었다면 레벨 업을 할 때, 공격력, 방어력, HP 등이 많이 올라가는 대신 AP나 민첩성의 발달은 둔화된다. 반대로 마법사 타입의 스승의 제자가 되면 이와 반대가 된다. 또한 제자가 되면 일정량의 레벨업을 한 후 스승에게 가면 새로운 스킬을 익힐 수도 있다.

다만 한 캐릭터는 한번에 한 스승만을 모실 수 있다. 즉, 여러명의 스승을 발견했다고 해도 한 캐릭터가 동시에 그 스승들의 제자가 될 수는 없는 것이다. 또한 한번 제자를 그만 두었다가 다시 같은 스승의 제자가 되었을 경우 스킬을 얻기 위한 레벨 업은 처음부터 다시 시작해야 한다.

따라서 강력한 스킬을 얻기 위해서는 한 스승밑에서 꾸준히 레벨 업을 하는 것이 제일이라 할 수 있다.

스승을 찾는다

▼

제자가 되기 위한 조건을 충족시킨다

▼

제자가 된다

▼ ▼ ▼

HP나 AP 등이 증가	스킬을 전수 받는다	패러미터 변화

'보다'를 이용한 스킬 익히기

이 게임에서는 전투 중에 '보다(見る)'를 이용하여 스킬을 얻을 수 있다. 특수한 능력을 사용하는 적과 만났을 경우에는 이 '보다'를 이용해 보도록 하자. 운이 좋을 경우 그 능력을 익히게 될 수도 있다. 모든 캐릭터가 다 같은 스킬을 익힐 수 있는 것은 아니므로 여러 캐릭터로 하여금 골고루 '보다'를 이용해 보도록 하자. 특히 니나와 페코로스는 스킬을 익히는데 있어서 뛰어난 실력을 보인다.

캠 프

이 게임에서는 월드맵 상에서 좌측 상단의 메뉴의 스타트(START)가 하얗게 표시되었을 때 스타트 버튼을 누르면 캠프화면으로 들어가게 된다. 캠프에서는 여러 가지 활동을 할 수 있는데 그 중 대표적인 것은 동료들과의 대화이다. 일본어를 모르는 플레이어로서는 안타깝겠지만 캠프에서 동료들과 대화를 나눠보면 비교적 중요한 대화가 오고갈 때도 있다. 그 외에 텐트 안으로 들어가 일기장을 살펴보면 6개의 메뉴가 나온다.

1. 休む (휴식하다)
휴식을 취한다. HP, AP가 전부 회복된다. 다만 전투불능 상태가 되었던 캐릭터의 최대 HP 이상은 회복되지 않는다.

2. 旅の記録をする (여행의 기록을 한다)
세이브를 한다.

3. 仲間の入れ替え (동료의 교체)
함께 행동하는 동료를 교체한다.

4. スキルノート (스킬 노트)
개개인이 익힌 스킬을 정리할 수 있다.

5. マスターリスト (마스터 리스트)
플레이어가 발견한 스승과 스승의 특징, 마스터 여부가 표시된다.

6. 何もしない (아무것도 하지 않는다)

캠프 메뉴

요정마을의 공동체 육성

우선 요정들이 살고 있는 곳은 월드맵에서 작고 동그랗게 패여있는 곳으로 캐릭터가 그곳 위에 서게 되면 머리위에 '?'가 표시된다(그렇다고 ?로 표시되는 곳이 모두 요정의 마을은 아니다). 그리고 이곳은 처음부터 갈 수 있는 것이 아니고 스토리가 진행되어 특정 아이템이 생겨야만 요정의 마을로 갈 수 있게 된다. 또한 요정들을 가르쳐서 공동체를 육성하게 되는 것은 주인공 '류'가 어느정도 자란 후부터이다. 요정들을 육성시키지 않는다고 해서 게임이 진행되지 않는 것은 아니지만 공동체를 키움으로써 희귀한 아이템을 얻을 수 있는 등 여러 가지 장점도 있으며 무엇보다도 성취의 기쁨을 느낄 수 있다는 점에서 매우 흥미로운 이벤트이다.

요정들을 키우기 위해서는 우선 크게 4가지를 알아야 한다. 육성화면에서 요정들을 살펴보게 되면 각각 4가지 능력치를 지니고 있다. 첫번째의 붉은색 선은 서바이벌 능력을 뜻하며 이 능력이 높으면 사냥 실력이 뛰어나다. 그리고 녹색 선은 개간이나 건축 실력이 뛰어난 것을 뜻하며 파란색 선은 상인의 능력이, 맨 밑의 선은 학자의 능력

을 뜻한다. 이러한 능력을 지닌 각각의 요정을 적절한 부분에 커서를 이동시켜 지시를 내리게 된다. 사냥은 식량을 구하는 것을 뜻하고 개척은 주거영역 확장, 건축은 집을 짓게 된다. 이 중에 가장 중요한 것은 뭐니뭐니해도 사냥 실력이다. 공동체를 육성하려면 일단 인구의 증가가 필요하고 인구가 증가하면 그를 이용하여 문화를 향상시키고 주거영역을 확장시키게 된다. 결국 인구의 증가가 우선시 되는데 그를 위해서는 식량이 필요하기 때문이다. 따라서 전체 인구의 1/3 이상은 사냥에 배치하는 것이 좋다.

요정들에게 지시를 내리는 창

도핑센터(ドーピング屋)

이 게임의 독특한 점 중의 하나가 바로 이 도핑센터이다. 이 곳에서는 캐릭터의 특정 속성에 대한 방어력을 일시적으로 증강시켜 준다. 즉, 화염, 얼음, 번개 등의 속성을 지닌 공격에 대한 방어력을 높여주는 것이다. 그 외에도 상태이상과 같은 공격에 대한 방어력을 증가시킬 수도 있다. 이러한 예방주사 가격은 레벨 × 10 제니이며 여관에서 잠을 자게 되면 효력이 사라지게 된다. 자신이 진행하는 곳에 나오는 적들의 특징이 확연하다면 이 곳을 이용하면 큰 효과를 얻을 수 있을 것이다.

이 곳이 도핑센터

주 메뉴 설명

통상 화면에서 △ 버튼을 누르면 주 메뉴가 나온다. 모두 아이콘으로 표시되어 있으며 첫번째가 아이템, 두번째가 특기, 세번째가 장비, 네번째가 진형, 다섯번째가 스테이터스, 여섯번째가 컨피그, 여섯번째가 캠프이다. 이 중 진형에 대해서만 설명하겠다.

진형(シフト)을 선택하면 위에 진형(シフト)과 동료(仲間) 란 메뉴가 있다. 이때 '동료'는 활동 캐릭터를 변경하는데 사용되며 던전이나 마을 내에서는 사용할 수 없다. 그리고 '진형'을 고르면 왼쪽에 캐릭터의 얼굴이 표시되고 오른쪽에 세가지 진형이 표시된다. 왼쪽의 얼굴을 배치하여 1, 2, 3 번을 정하고 그에 맞추어 오른쪽의 진형을 정하자.

워커바우트(ウオーカバウト): 통상적인 진형

원톱 (ワントップ): 원톱에 선 캐릭터의 공격력이 증가한다

스크럼(スクラム): 전 캐릭터의 방어력이 증가한다

진형 결정 화면이다

잠깐!

사용 캐릭터의 결정은 캠프의 일기장이나 월드맵에서 동료(仲間)을 이용해서 할 수 있다. 덧붙여 설명하면 일반 마을이나 던전에서 캐릭터의 순서는 L1 버튼을 눌러 바꿀 수 있다. 다만 가란드는 몸집이 커서 좁은 공간에서 L1을 누르면 바뀌지 않는 경우가 있으니 가란드를 선두로 내세우고 싶을 때는 미리 넓은 공간에서 L1을 누르도록 하자.

전투 메뉴 설명

1. 돌격 : L1 + 결정버튼 (or L1 연타)
캐릭터들이 자동전투를 벌이게 된다. 약한 적들과 싸울 때 사용하자.

2. 특기 : 윗 방향키 + 결정버튼 (or 윗방향 연타)
마법이나 기술을 사용한다.

3. 도망 : R1 + 결정버튼 (or R1 연타)
도망간다. 실패할 때도 있다.

4. 보다 : 왼쪽 방향키 + 결정버튼 (or 왼쪽방향 연타)
적의 기술을 익힌다

5. 방어 : 오른쪽 방향키 + 결정버튼 (or 오른쪽방향 연타)
방어를 한다.

6. 도구 : 아래쪽 방향키 + 결정버튼 (or 아래쪽방향 연타)
도구를 사용한다. 도구창에서 좌우 방향키를 누르면 아이템, 무기, 방어구, 옵션창으로 변환된다.

마 법

리리프 (リリフ)	HP 회복 小
아프리프 (アプリフ)	HP 회복 中
토프리프 (トプリフ)	HP 완전 회복
리후랄(リフラル)	아군전체 HP 회복 中
리후레스트(リフレスト)	아군전체 HP 완전 회복
야쿠리(ヤクリ)	해독
야쿠리프(ヤクリフ)	상태이상 전체 회복
리발 (リバル)	3/4 확률로 죽은 캐릭터 회복
리발테 (リバルテ)	100%확률로 죽은 캐릭터 회복
마렉터 (マレクタ)	AP 흡수
렉터 (レクタ)	HP 흡수
카텍트 (カテクト)	한명의 방어력 상승
미카텍트 (ミカテクト)	동료 전원의 방어력 상승
하사트 (ハサート)	민첩성 상승
기가트 (ギガート)	공격력 상승
파리아 (バリア)	물리공격 대미지 감소
페포파 (ペポーパ)	마법 봉인
달 (ダール)	적의 민첩성 떨어뜨림
스톨 (ストール)	적의 공격력 떨어뜨림
딜 (ディル)	적의 방어력 떨어뜨림

네무리 (ネムリイ)	적을 잠재움
포완 (ポワン)	적의 혼란시킴
파담 (バダム)	화염 마법 弱
파다마 (バダーマ)	화염 마법 中
파도라마 (バドラーマ)	화염 마법 强
레이가 (レイガ)	얼음 마법 弱
레이길 (レイギル)	얼음 마법 中
그레이골 (グレイゴル)	얼음 마법 强
발 (バル)	번개 마법 弱
바발 (ババル)	번개 마법 中
발하라 (バルハラー)	번개 마법 强
세자 (シエザー)	바람 마법 弱
세자가 (シエザーガ)	바람 마법 强
가다브레다 (ガダブレダ)	땅의 마법
메가 (メガ)	불과 바람의 마법 弱
도메가 (ドメガ)	불과 바람의 마법 强
키리에 (キリエ)	언데드 계 전멸
와스 (ワース)	즉사시킴
메콤 (メコム)	유성 마법

낚시

낚시는 월드맵 상의 물고기가 뛰고 있는 낚시 포인트(つりポイント)에서 행할 수 있다. 필요한 것은 낚시대와 미끼. 상점 등에서 구할 수 있다. 낚시터에 가면 이들을 장비하고 O 버튼을 눌러 낚시대를 던진다. 그 후 방향키를 이용하여 물고기가 미끼를 물도록 한다. 물고기가 미끼를 물면 밑의 녹색칸에서 빨간색으로 표시된 물고기가 밖으로 벗어나지 않도록 주의하면서 O 버튼을 눌러 물고기를 낚아 올리자. 미끼나 낚시대가 나쁘면 실패 확률이 높으니 주의하자.

주요 아이템

여기서는 반드시 알아야할 아이템에 대해서만 간단히 설명하겠다.

1. **약초(薬草)** : HP 40 회복
2. **건강구슬(げんきたま)** : HP 100 회복
3. **순건강구슬(純げんきたま)** : HP 완전 회복
4. **연건강구슬(連げんきたま)** : 동료 전원 HP 100 회복
5. **달의 물방울(つきのしずく)** : 동료 전원 상태이상, HP 완전 회복
6. **만능약 (ばんのう薬)** : 모든 상태 이상 회복
7. **정신차려약(氣つけ薬)** : 기절 회복, HP 는 1 이 됨

오프닝

「브레스 오브 파이어3」라고 나오고 스타트 버튼을 누르라는 화면에서 가만히 기다리면 두명의 광부가 다우나 광산으로 들어가는 모습과 함께 약간의 이야기가 진행된다.

(다우나 광산)

모그:용이라고 ..? 소름 끼치는데?

기리:그러지마. 순도는 높으니까..

마력을 지닌 생물은 사후에 흙 속에서 석화되어 '고스트(ゴースト)라고 불리우는 광석이 된다.

모그:놈들..

세계를 멸망시키려 해서..

기리:그래. 전쟁을 일으켰자.

모그:무서운 생물이군. 용이란 것들..

옛날, 세계를 멸망시키려 했다고 일컬어지는 전설의 생물인 용도 멸종된 후 순도가 높은 고스트 광석으로써 사람들에게 이용되고 있다.

기리:뭐, 사악한 동물이라지만..

모그:죽으면 물거나 하지 않는다는 거지?

강력한 힘을 지닌 용이 왜 멸종했는지는 전해지지 않는다.

이 이야기를 용에게 바친다.

이 곳이 바로 고스트 광산

고스트 광석으로 변해있는 용의 화석

제 1 부

살아있는 새끼용

이제 게임을 시작하면 조금 전 오프닝에 나왔던 기리와 모그가 등장한다. 그들 앞에는 커다란 고스트 광석이 있고 그 속에는 새끼용이 있다. 기리와 모그는 그 고스트 광석에 폭약을 장치하게 된다.

모그 : 체크 OK!

기리 : 이거 희귀한 일인데? 알고스트인가?

모그 : 가끔 보긴해. 새끼용이 들어가 있는 것..

기리 : 흠..

모그 : 자, 어서 하지구.

그 후 그들은 폭약을 폭발시키게 된다. 그런데 그 폭발 후 고스트 광석 안에 있던 새끼용이 깨어나게 된다.

기리 : 어떻게 된거야? 살아 있잖아?

모그 : 우와앗!!

놀란 모그는 용을 공격하게 되고 전투가 벌어진다. 여기서부터 플레이어는 용을 조종하게 되는데 단순한 공격이든 능력을 사용하든 쉽게 이길 수 있다. 이제 광산을 빠져나가도록 하자. 앞을 가로막는 사람들이 있지만 그다지 어렵지는 않다. 계속해서 나가다 보면 거대한 체구를 가진 자가 막아선다. 또다시 공격을 하려하지만 갑자기 어디선가 "안돼!" 하는 소리가 들려오고 그곳에 정신이 팔린 사이 용은 공격을 받아 정신을 잃고 사로잡히게 된다. 그 후 용은 기차에 실려 어디론가 운반되게 된다. 용은 산길을 달리고 있는 기차 안에서 정신을 차리게 된다. 그러나 현재는 철창에 갇혀있는 몸. 방향키를 빠르게 움직여 철창을 흔들어 기차에서 떨어지도록 하자.

공격을 받아 쓰러진 새끼용

기차에 실려가게 되고

레이와의 만남

호랑이 인간 레이가 멧돼지를 사냥하려 하지만 뭔가에 놀란 멧돼지가 도망가고 만다. 레이는 멧돼지가 놀란 원인을 찾아 주위를 둘러보고 이내 갓난아기를 둘러쌓고 있는 야생견들을 발견하게 된다. 아기를 구해주는 레이. 그냥 못본척하고 가려다가 레이는 결국 아기를 데리고 돌아가게 된다.

티포 : 형이 늦네. 배고파.

티포 : 앗! 형이다

티포 : 형 어서와. 그건 사냥감?

레이 : 아무것도 아니야. 먹고싶은가보지? 티포는?

티포 : 그럼 뭐야? 그건?

레이 : 몰라. 어쨌든 네 침대 좀 준비해 줄래?

티포 : 이 녀석은 누구야?

레이 : 글쎄? 숲에 버려져 있었어.

티포 : 흠. 왠지 나랑 비슷하네?

레이 : 버려진 아긴가? 어쨌든 잠자게 내버려두고 마을에 가도록 하자. 먹을 것을 준비해야하니까.

티포 : 버려진 건가? 정말 나랑 똑같군.

사냥을 하려고 하는 레이

이 아기가 바로 새끼용의 변화한 모습이다

그런 후 티포와 레이는 마을로 향하게 된다. 레이가 자고 있는 동안 레이의 머리맡에 어떤자가 홀연히 나타나 "알고 있겠지, 류? 나와 같은 피를 지닌 너라면 알 수 있을 것이다. 그들은 약하다. 어찌할 수 없을 정도로." 라는 말을 남기고 사라진다. 그 직후 하얀 천사와 같은 모습을 한 여성이 머리맡에 나타나 "나의 류.."라는 말을 남기고 사라지게 된다. 이제 잠에서 깨어난 류. 본격적으로 류를 조작하도록 하자.

이 자는 대체 누굴까?

침대에서 일어나면 우선 방 안의 일기장을 조사하도록 하자. 이 일기장을 이용하여 게임을 세이브 할 수 있다. 이제 주변을 돌아다니며 아이템을 입수 한 후 월드맵으로 나가 마크닐 마을로 가도록 하자.

월드맵에서 지명이름이 머리위에 표시되면 O를 눌러 들어가도록 한다

잠깐!

이 게임에서는 세이브를 할 수 있는 방법이 크게 세가지이다. 가장 기본적인 방법은 일기장을 사용하는 것. 마을, 던전 내에서나 월드맵의 캠프화면 내의 일기장을 이용해 세이브 하는 것이다. 또한가지 방법은 여관(INN)에서 세이브하는 것. 여관에 가면 세 개의 메뉴가 뜨는데 첫 번째 것은 숙박한다.(とまる). 두 번째 메뉴는 세이브하다.(セーブ) 이다. 그리고 마지막으로 이 게임의 후반부에 등장하는 드라그닐이란 마을에서는 용의 신상에서 세이브 할 수도 있다. 참고하기 바란다.

마크닐 마을(マクニール村)

마크닐 마을에 도착하면 레이와 티포가 도둑질을 하려다가 들켜서 쫓겨나는 것을 볼 수 있다. 이제 류는 그들과 함께 도둑질을 하게 된다. 우선은 레이가 류의 장비를 구해주기 위해 무기점을 도둑질 한다. 그 후 도망가는 레이 일행. 류도 함께다.

티포 : 위험했어.

레이 : 하지만 이제 녀석의 장비도 준비되었고.

티포 : 늦구나. 류. 빨리 와!

레이 : 아직 장비가 어울리진 않는군

티포 : 이제 어쩌지? 형?

레이 : 흉작이라서 마을은 힘들고...길로 가볼까?

티포 : 이 앞에 울올(ウールオル)이란 길이 있는데.. 우린 거기서 가끔 강도질을 하지.

레이 : 라곤 해도. 심한 짓을 하진 않아. 죽이거나 다치게 하는 건 취미가 아니라서.

티포 : 그래. 그래서 초보자라도 안심이지. 걱정말고 가자.

울올은 이 대화가 이루어진 장소에서 우측 하단으로 계속 나아가면 갈 수 있다. 이제부터는 전투가 벌어지기 시작하므로 주의하도록 하자.

잠깐!

월드맵을 이동할 때는 머리위에 지명이 표시될 때, 느낌표가 표시될 때 등이 있다. 지명이 표시되었을 때 결정버튼을 누르면 그 지역으로 들어가게 되고 느낌표가 표시되었을 때 결정버튼을 누르면 전투화면으로 들어가게 된다. 전투화면은 단순히 전투를 위한 곳으로 전투화면에서 돌아다니면 전투가 발생한다. 레벨을 모을 때 유용한 곳이다. 또한 왼쪽 상단의 창에서 스타트(STRAT)라는 글자가 하얗게 되었을 때 스타트를 누르면 캠프화면으로 들어갈 수 있다.

바바델(ババデル)

티포 : 이 곳이 우리의 작업장, 울올 거리야. 이 길은 윈디아까지 이어져 있지.

티포 : 우리들, 언젠가 이런 구두쇠 마을을 떠나서 윈디아같은 커다란 마을에 갈꺼야. 그치? 형?

레이 : 뭐, 그건 어쨌든. 오늘의 밥부터 벌어야지? 사람들이 오기 전에 얼른 숨자. 이쪽 나무 그늘쪽이 좋을 듯하군.

이제 숨도록 하자. 숨을 장소는 대화가 끝난 직후, 손가락 커서가 가리킨 위치다. 그 곳에 숨으면 이내 한사람이 지나가게 된다. 레이와 티포는 반강제로 류에게 그를 털어보라면서 그 사람쪽으로 밀어버린다. 지나가던 행인의 이름은 바바델(ババデル). 그는 류를 보고 그런 짓은 레이나 티포같은 멍청이나 하는 거라고 꾸짖고는 가버린다. 레이와 티포는 하필 지나가던 게 바바델이냐며 안타까워하다가 이번엔 바바델이 집을 비운 사이 그의 집을 털 궁리를 한다. 그의 집은 시다의 숲에 있으며 마을에서 가장 가까운 숲으로 들어가는 길로 들어가면 쉽게 찾을 수 있다.

이 곳이 바바델의 집

바바델의 집은 문이 잠겨 있다. 이는 레이의 특기로 문을 딸 수 있으므로 레이를 일행의 맨 앞으로 조정하도록 하자. 문을 열고 들어가면 세명이 각자 흩어져서 먹을 것을 찾게 된다. 집 안쪽에 있는 사다리를 타고 내려가 지하실의 진열대에서 말린고기(ほしにく)를 찾게 되면 레이와 티포도 따라 내려오게 된다.

그 순간 바바델이 돌아오는 소리가 들린다. 레이와 티포가 차례로 동태를 살피러 올라간 후 내려오지 않는다. 이제 밖으로 나가게 되면 바바델에게 잡혀 세명 모두 묶여있게 된다. 바바델은 레이 일행에게 흉작으로 어려운 이때에 일하지 않고 도둑질이나 강도질로 먹고 살려하면 안된다고 꾸짖으며 용서를 해주는 조건으로 레이 혼자서 그라우스산(グラウス山)으로 가 보라고 한다. 그 이유는 가 보면 알게될 거라면서.. 이제 남은 류와 티포에게는 또 다른 일거리가 남아있다. 바로 장작 자르기. 티포가 나무토막을 올려놓으면 류가 칼로 자르는 것이다. 류의 행동액션인 X버튼으로 칼 휘두르기를 사용하면 되며 타이밍을 맞추지 못하면 나무가 잘리지 않거나 티포가 다치게 된다. 자르는 요령은 티포가 나무를 놓은 후 손을 떼면 잠시 후 나무가 약간 기울게 되는데 이때 X버튼을 누르면 된다. 약 20개 이상을 자르면 용서를 받을 수 있다. 만일 실패하게 되면 다시 시도할 수 있다. 이제 이 일을 성공적으로 마치게 되면 먼저 그라우스 산으로 향한 레이를 쫓아가도록 하자. 그라우스 산은 마을 북쪽에 있다.

바바델에게 잡힌 레이 일행

나무를 베도록 하자

이 길이 그라우스 산으로 통한다

잠깐!

이 게임은 타 게임에 비해 맵이 상당히 넓다. 따라서 길을 헤매는 일이 많은데 그 와중에 수시로 전투가 벌어지면 짜증이 날수도 있다. 이때를 대비해 스타트 버튼을 누르면 손가락 커서가 나와 주변을 약간 살펴볼 수 있는 시스템이 준비되어 있다. 스타트를 눌러 커서를 불러낸 후 커서를 이동하여 주변의 구조를 살펴본 후 이동하면 길을 덜 헤맬 수 있을 것이다. 또한 화면을 회전하여 보지 않으면 발견할 수 없는 길도 있으니 주의하도록 하자.

화면에 보이는 것이 손가락 커서

그라우스(グラウス) 산의 몬스터

우선 그라우스 산을 가려면 '?'로 표시된 숲을 지나가야 한다. 상당히 강한 적도 등장하므로 마을에서 장비를 단단히 갖추도록 한다. 이 곳에서 큰 바위를 볼 수 있는데 그 돌을 받치고 있는 돌을 티포의 걷어차기 능력을 이용해 치워버리면 길이 생겨 그 길을 따라가 아이템을 얻을 수 있다.

또한 그 바위 외에도 곳곳에 있는 돌멩이를 차다 보면 아이템이 들어있는 구덩이를 발견하는 등의 일이 있으므로 수시로 돌멩이를 걷어차보자.

그라우스 산으로 가려면 이 바위와는 상관없이 위쪽으로 올라가면 된다.

이 바위를 움직이자

이렇게 물이 빠져 길이 생긴다

이 길이 그라우스 산으로 통한다

잠깐!

전투를 벌이다 전투불능 상태로 전투가 끝나게 되면 그 캐릭터는 최대 HP가 약 10%가량 감소하게 된다. 이때 HP는 노란색으로 표시되게 되며 캠프에서는 완전회복이 안되지만 여관에서 잠을 자게 되면 원래의 최대 HP로 돌아가게 된다.

산을 올라가다 보면 날이 어두워진다. 결국 티포와 류는 산 위에 있는 집에 들어가 하룻밤 보내기로 한다. 그런데 그 안에 들어가보면 레이가 있다.

티포 : 형?

레이 : 티포!? 어떻게 이 곳에?

티포 : 할아범이 시킨 일을 끝내고 따라온 거야. 형 혼자로는 걱정이 되서.

레이 : 이봐, 할아범이 나 홀로 이 곳에 보낸 것은 너희를 걱정해서 그런거라고 생각해.

티포 : 뭐? 그때는 우리를 인질로 남긴 거라 그랬잖아.

레이 : 들었지? 마을을 습격하고 있는 몬스터들이 이 산에 있어. 바바델은 나에게 놈들을 물리치게 할 작정인거야.

티포 : 왜, 형 한명에게 그런 어려운 일을 시키는거야? 몬스터는 대단히 강하잖아.

레이 : 하지만 난 놈들보다 강해. 나 혼자만이라면..

티포, 류 : ????

레이 : 하지만 너희들이 있으면.. 그것을 쓸 수 없으니...

레이 : 뭐, 오늘은 쉬자고. 밤에 움직이는 것은 위험하니까.

집에서 잠을 자다 보면 갑자기 몬스터의 울음소리가 들리며 티포가 류를 깨우게 된다.

집 밖으로 나가 보면 거대한 푸른색 몬스터가 나타나 있다. 독공격을 해 오는 것만 주의하면 쉽게 싸울 수 있을 것이다. 싸움을 벌이다 보면 몬스터가 도망을 가게 된다. 뒤를 쫓게 되는 레이 일행.

몬스터의 뒤를 쫓다 보면 동굴이 보인다. 이제 그 안으로 따라 들어가도록 하자. 동굴 안에는 몬스터의 것으로 보이는 핏자국이 이어져 있다. 핏자국을 따라가면 몬스터를 찾을 수 있다. 핏자국을 따라 쫓아가다 보면 동굴 내를 흐르는 개울을 볼 수 있고 그 곳에서 핏자국이 끊어져 있다. 물 속에 길이 보이긴 하지만 아직 그곳으로 갈 방도가 없으니 일단은 핏자국이 끊어진 곳에서 나오도록 하자. 동굴의 다른 곳도 조사해 보도록 하자. 그러면 아까 핏자국이 끊어진 곳의 개울과 이어지는 곳을 발견할 수 있다. 이제 그곳에서 물 속으로 뛰어들도록 하자. 그러면 아까 보이던 물 속의 동굴로 들어갈 수 있게 된다. 그러면 그 안에는 또 다시 핏자국이 이어져 있다. 좀더 안쪽으로 들어가면 아까의 몬스터와 재대결하게 된다. 그 몬스터를 물리치면 비명을 지르며 죽어 버리게 된다. 몬스터의 사체 뒤쪽의 입구로 들어가 보면 몬스터의 새끼들이 죽어 있다. 레이 일행이 물리친 몬스터는 새끼들이 죽었다는 것도 모른 채 계속해서 마을에서 먹이를 구해왔던 것이었다. 어쨌든 다시 밖으로 나오면 개울을 통해 동굴 바깥으로 나올 수 있다.

이 곳에서 물 속으로 뛰어들도록 하자

몬스터를 물리쳤다

죽어 있는 몬스터의 새끼들

몬스터를 물리친 후 레이 일행은 숲에서 과일 등의 먹을 것을 구할 수 있게 되어 더 이상 도둑질이나 강도질을 할 필요는 없어졌다. 그런데 레이와 티포는 공명심 때문인지 자신들이 몬스터를 물리쳐 마을에 평화가 찾아왔으니 자신들의 평판이 어떻게 변해 있는지 알아봐야겠다며 마을로 가보자고 한다. 그런데 마을에 도착해 보면 마을 사람들이 하나도 보이지 않지만 잠시 후에 집에서 사람들이 몰려나와 레이 일행을 반기면서 그들이 몬스터를 물리쳤다는 사실에 매우 고마워하며 칭찬을 해준다.

레이 일행을 칭찬하는 마을 사람들

마크닐 저택

사람들이 모두 가고 난 후 바로 옆을 걸어다니고 있는 도포를 입은 사람에게 말을 걸어 보면 레이 일행에게 부탁이 있다고 한다. 부탁을 들어준다고 하면 자신의 이름은 즈루슬(ズルスル)라면서 우선 마을 남쪽에 있는 목장(牧場)으로 와달라고 한다. 목장에 있는 작은 건물로 들어가 보면 마을에서 만났던 즈루슬이 먼저 와 있다. 그는 마을의 지주인 마크닐이 마을 사람들로부터 지나치게 많은 세금을 징수해 왔다면서 그의 재산을 훔쳐 마을 사람들에게 돌려주면 레이 일행의 인기가 더욱 상승할 것이라면서 그의 집을 털도록 꼬드긴다. 그렇게 되면 이미 공명에 눈이 먼 레이와 티포는 쾌히 승낙하게 된다.

그날밤, 일행은 마크닐의 저택으로 가게 된다. 마크닐 저택은 저택 주위가 높은 담벼락으로 둘러 쌓여 있기 때문에 일행은 일단 각각 흩어져서 들어갈 만한 입구를 찾기로 한다. 마을의 서쪽(화면의 왼쪽)벽을 살펴보면 벽모양이 뭔가 이상한 곳이 있다.

그 곳을 조사하면 레이와 티포가 달려온다. 레이는 벽이 이상한 부분에 기대 뭔가 생각을 하려 하는데 그 순간 벽이 무너져 버린다. 레이 일행은 그 곳을 통해 저택에 잠입할 수 있게 된다.

이 사람에게 말을 걸어 보면 부탁을 한다

이 벽이 좀 수상한데

일단 무너진 벽을 통해 저택으로 잠입한 일행. 하지만 이 곳에는 많은 경비병들이 배치되어 있다. 그런데 어떤 경비병은 돈을 주면 통과시켜 주기도 하고 어떤 경비병은 자신이 잃어버린 지갑(サイフ)을 찾아다 주면 통과시켜 주기도 한다. 하지만 그렇지 않은 경비병도 있으니 일단 불가피한 지역 외에는 경비병과 마주치지 않도록 하자. 또한 전등을 들고 있는 경비병 중에는 가만히 서 있는 경비병도 있지만 이곳저곳 돌아가며 비춰 보는 사람도 있다. 그런 경비병이 있는 곳에서는 그들이 다른 곳을 보고 있을 때 지나가도록 하자. 전등이 없는 경비병의 경우에는 바로 앞을 지나가지만 않으면 괜찮으므로 일행 쪽을 바라보고 있다고 겁먹지 말도록 하자. 만일 경비병에게 들켜서 쫓겨나게 되면 다시 부실한 벽이 있던 곳으로 가서 O버튼을 눌러 벽을 부수고 잠입하도록 하자. 어느 정도 경비를 헤쳐 나가면 정원에 종이 있는 것을 발견할 수 있다. 그것을 울리면 경비병들이 약간의 위치 이동을 하므로 이를 한번 울리도록 하자. 울리는 방법은 종 앞에서 필드 액션을 사용하면 된다. 위의 요령으로 지나가다 보면 경비 임무 수행을 하지 않고 앉아서 담배를 피우고 있는 경비병이 있는데 이 경비병은 그냥 지나가게 놔두면 자신의 근무 태만이 발각될 수 있다면서 문 앞에 있는 개를 쓰러뜨려서 개의 근무 태만으로 꾸며줘야 지나치게 해주겠다고 한다. 뭔가 논리가 맞지 않는 듯하지만 일단 정문 쪽으로 가서 개를 물리치도록 하자. 개를 물리친 후 계속 저택 안쪽으로 들어가 보면 안쪽 정원에 있는 두 남녀를 볼 수 있다. 그들에게 가보면 뭔가 이상한 짓(?)을 하고 있는데 그 후 저택의 창고로 보이는 곳을 지키고 있는 경비병에게 그 사실을 말해 주면 그 쪽으로 뛰어가게 된다.

이제 창고로 보이는 곳으로 들어가 보자. 이 창고로 보이던 건물은 실은 닭장이다. 이 곳에서 티포가 슬쩍 달걀을 훔치려 하자 갑자기 공중에서 거대한 닭이 나타나 싸우게 된다. 닭을 물리치면 닭장 안의 암탉들이 밖으로 도망가게 되며 경비병들은 닭을 잡느라 소란스러워진다. 이 틈을 타서 집 안으로 들어가도록 하자. 만일 이 시점에서 경비병에게 들키게 되면 다시 닭장으로 들어가 필드 액션으로 닭장 안의 닭을 내몰도록 하자. 닭들을 내몬 후 종 왼쪽에 있는 계단을 올라가 보면 경비병들이 닭을 잡으러 가고 없다. 이 사이에 이 곳을 지나가면 정작 집으로 통하는 문에는 경비병들이 잔뜩 있다. 그러자 레이는 자신이 미끼가 되겠다며 경비병들이 자신을 쫓는 사이에 집안으로 들어가라고 하며 나중에 지붕에서 만나자고 한다.

이 곳에 지갑이 있다

이 곳의 종을 울리도록 하자

이 사람은 개를 쓰러뜨리고 와야 통과시켜 준다

개를 물리치자

이 사람들은 뭐하는 거지?

이 창고를 지키는 경비병에게 이르자

이 곳에서 레이가 경비병들을 유인하게 된다

이제 류와 티포 둘이서만 집 안으로 들어가게 된다. 집안으로 들어선 류와 티포는 누군가가 자신들을 보고 있는 듯한 기분 나쁜 느낌을 받는다. 하지만 일단 개의치 말고 집안을 돌아보도록 하자. 이 집은 문이 상당히 많다. 이 중에는 잠겨있는 문도 있으며 이 게임의 시점으로는 보이지 않는 곳에 문이 있기도 하다. 따라서 매우 복잡한 구조라고 느낄 것이다. 바로 정면에 보이는 계단으로 올라가려 하면 갑자기 마크닐 가문의 5대째의 혼이 나타나 가로막는다.

이 자를 물리치고 계단을 통해 위로 올라가도록 하자. 왼쪽에 위치한 방들을 통해 나아가면 이 집 주인인 마크닐이 기다리고 있다. 하지만 이자는 진짜 마크닐이 아니고 마크닐 가문의 3대째의 혼이다. 이 자를 물리치고 계속 나아가도록 하자. 그러다 보면 12대째의 혼도 나타나는데 이 자 역시 물리치자. 이런 식으로 8대째까지 물리치면

마크닐 가의 혼끼리 대화하는 장면이 나오는데 이 자들은 바로 1층의 오른쪽 방에 있던 그림에 살고 있었다. 이들은 결국 현재 살아 있는 대인 13대의 마크닐에게 기대를 거는데… 이제 엘리베이터를 타고 올라가자.

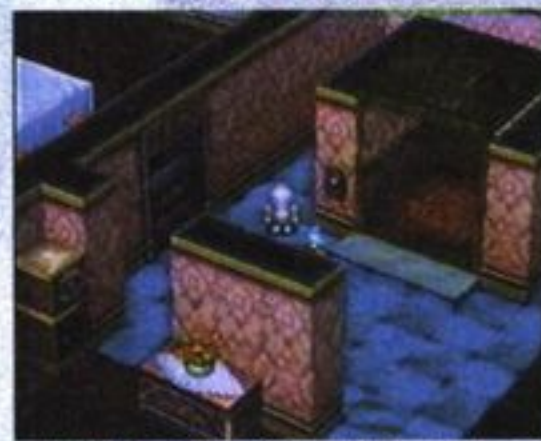
엘리베이터에서 내린 후 계단을 통해 올라가 보면 침대와 일기장이 있으므로 체력을 회복하고 세이브를 하도록 하자. 이곳에서 더 올라가면 지붕이 나온다. 그곳에서 건너편 건물의 지붕을 보면 굴뚝에서 연기가 나고 있다. 이제 그쪽으로 건너갈 방법을 찾도록 한다. 지붕 위쪽을 통해 지붕의 왼쪽 끝으로 가보면 지붕의 맨 왼쪽 창문 옆에 밧줄이 보인다. 그것을 얻도록 하자. 이는 창문 위에서 뛰어 내리면 얻을 수 있다.

지붕에서 주의할 점은 지붕은 매우 미끄러워서 한번 떨어지면 올라오기가 힘들기 때문에 밧줄만을 얻도록 하자. 만일에 맨 아래로 떨어지게 되면 올라올 수 있는 미끄럽지 않은 루트를 잘 찾아보도록 하자.

밧줄을 얻은 후 다시 굴뚝이 나던 부분의 건너편으로 오면 이내 레이와 만날 수 있다. 레이는 밧줄을 이용하여(?) 건너편으로 건너갈 수 있게 해준다.

사진의 아래쪽 벽에도 문이 있다

계속해서 나타나는 마크닐가의 유령

8대째의 혼을 물리친 후, 이 문으로 나아가자

엘리베이터를 타려면 왼쪽의 스위치를 누르면 된다

건너편으로 건너왔다

건너편 지붕의 계단을 통해 집안으로 들어가자. 주의할 것은 연기 나는 굴뚝 옆의 사다리로 내려가서는 길이 없다는 점이다. 레이 일행은 마침내 13대 마크닐과 만나게 되는데 이때 앞서 만난 마크닐가의 혼들이 초대 혼령을 데리고 등장한다. 이 혼령을 물리친 후 마크닐에게서 재화를 빼앗아 온 레이 일행은 집집마다 문앞에 돈을 나누어 놓고 온다. 하지만 마크닐은 혼잣말로 누가 더 힘을 가졌는지 보여주겠다고 다짐을 하는데…

초대 혼령의 등장

집앞마다 돈을 놓아두었다

다시 집으로 돌아온 레이 일행은 흐뭇해하며 이번엔 마을사람들이 어떤 반응을 보일지 다시 한번 마을로 가 보기로 한다. 그러나 마을 사람들은 레이 일행에게 고마워하기는 커녕 이 일과 관련되었다고 하면 마크닐에게 미움을 받아 마을에서 살 수 없게 된다면서 오히려 자진하여 마크닐에게 그 돈을 돌려주려고 하고 있다.

이제 목장으로 가 즈루슬에게 가보자. 그녀는 밖에서 이야기하기는 곤란하다면서 예전의 작은 건물에 먼저 가 있으라고 말한다. 이제 작은 건물에 들어가 있도록 하자. 그러고 있으면 바바델이 소를 데리고 들어와 레이 일행에게 즈루슬은 단순히 마크닐의 돈을 노려 레이 일행을 이용한 것이며 마크닐은 위험한 조직과 관계가 있는 자이니 이대로 있으면 위험할 것이라고 전해준다. 일단 집으로 돌아가도록 하자.

위험을 알려주는 바바델

집으로 돌아오게 되면 집이 불타고 있는 것을 발견하게 된다. 그리고 레이 일행 앞에 나타난 바리오, 산토 형제. 그들은 마크닐의 사주를 받아 온 것이었다. 그들에게 힘없이 무너지는 레이, 티포, 류.

바리오 형제에게 당하고 마는 일행

류는 바바델의 집에서 정신을 차리게 된다. 바바델은 숲속에서 상처투성이로 쓰러져 있는 류만을 발견했다고 한다. 레이와 티포의 행방을 알지 못한 채… 이제 일단 윈디아(ウイ으ンデイア) 로 가기로 하는 류. 바바델은 윈디아가 우물 거리의 동쪽으로 가면 된다고 가르쳐 준다. 윈디아로 가려면 동쪽의 모란지 산(モ-ランジ山)을 넘어가야 한다.

모란지 산

모란지 산에 들어가면 즉시 타르맨(タ-ルマン)이란 몬스터로부터 습격을 받게 되어 싸우게 되지만 이 몬스터는 때려도 대미지를 입지 않는다. 이내 타르맨은 도망가게 되는데 도망간 방향으로 쫓아가 보면 타르맨은 자신은 수상한 자가 아니라면서 몬스터들의 약점을 알려준다. 특히 이 자라부터 타르맨의 약점은 얼음(氷)이란 것을 알게 된다.

산을 계속 올라가면 바리오, 산토 형제를 만나게 된다. 그들은 류를 보고 죽은 것이 틀림없는데 살아 있다면서 놀라고 다시금 류의 등에 칼을 꽂게 된다. 그순간 몸에 꽂힌 칼을 튕겨내고 용으로 변하는 류. 바리오, 산토 형제는 용이 된 류를 보고 돈벌이가 되겠다면서 류를 데리고 윈디아 성으로 향하게 된다.

이 몬스터가 타르맨이다

이 곳에서는 뛰어내릴 수가 있다

용으로 변한 류

니나와의 만남

윈디아 성의 왕에게 바리오, 산토형제는 용을 가져왔다면서 상자를 열지만 그 속의 철창 안에 갇혀 있는 것은 이미 다시금 사람의 모습으로 돌아온 류였다. 이에 진노한 왕은 이들을 감옥에 가두게 된다. 얼마 후 윈디아의 공주, 니나(ニーナ)가 감옥으로 와서 류를 구해 주겠다고 한다. 이때 바리오, 산토 형제는 니나를 속여 감옥을 빠져나와 니나를 납치하게 된다. 이를 보고만 있을 수 없는 류. 철창문을 몸으로 부딪쳐서 열고(문에 다가간 후 아래의 명령어를 선택하면 된다. 두번 실행해야 한다) 이제 바리오 형제의 뒤를 쫓아가면 니나를 데리고 도망가는 그들 형제를 따라잡을 수 있다. 그들과 다시금 전투를 벌이게 되는 류. 이제 용변신의 커맨드가 생기긴 하지만 니나가 말려들 위험이 있어 제대로 공격을 하지 못한 채 류는 또다시 패하게 된다. 그 후 정신을 차려 보면 니나가 옆에 서 있다. 니나는 류가 바리오 형제와 싸우는 사이에 숨어 있었기 때문에 무사할 수 있었던 것이다. 이제 우선 공주와 동료가 되어 감옥을 빠져나가도록 하자.

감옥에 갇힌 류

바리오 형제와의 재대결

감옥 밑의 동굴에는 비석이 여러개 있는데 비석마다 여러개의 버튼이 있어서 올바른 버튼을 눌러야 길이 생기게 된다. 비석은 모두 9개가 있다. 일단 가장 큰 비석은 버튼이 7밖에 없으므로 문제가 없고 화면으로 봤을 때 우측 하단에 위치하고 있는 비석을 제외하고는 버튼이 두 개씩 있다. 이 버튼들은 녹색글자를 선택하면 된다. 해답이 되는 것들은 다음과 같다.

(上を押す), (おちるを押す), (そちらを押す), (かくされたを押す), (みどりを押す), (ないを押す), (あなたは)

이제 마지막 비석으로 가면 한 비석에서 여러 가지를 계속해서 선택하게 된다. 한 번에 세가지씩이 나오는데 그것들은 이전의 비석에 나온 빨간색 글자와 녹색 글자, 그리고 속임수 글자이다. 여기서 빨간색이었던 글자를 택하면 되는 것이다. 해답이 되는 것들을 순서대로 써보면 다음과 같다.

(あか,　のぼって, 私は, ある, 見る, 下, こちら)

이 과정을 제대로 마치게 되면 바닥에 구멍이 생기며 더 아래로 떨어지게 된다. 그 후 공주는 류가 레이와 티포를 찾는 것을 도와주겠다며 계속 함께 행동하게 된다.

○ 이 비석이 마지막 비석

○ 이런 곳에도 보물상자가?

윈디아 마을

이 곳의 상점에서는 전투 종료시 평상시보다 돈을 더 얻을 수 있는 (オトシだま)를 팔고 있으므로 반드시 사두도록 하자. 이 아이템의 단점은 민첩성을 대폭 떨어뜨린다는 점인데 보스전만 아니면 큰 관계는 없으니 돈을 모으기 위해서라도 항시 장착하자.

마을에서 사람들에게 레이와 티포의 행방을 물어봐도 그다지 쓸만한 정보는 얻을 수가 없다. 그런데 마을 아래쪽으로 내려와보면 아이들이 뛰어 놀고 있는데 이 아이들에게 사람을 찾는다고 하면 아이들은 숨바꼭질을 하는 것으로 오해하게 되고 엉겁결에 류와 니나는 술래가 되어 4명의 아이를 찾게 된다. 아이들을 찾을 때는 R1을 이용하여 화면을 자세히 둘러볼 필요가 있다. 아이들의 위치는 간호사가 있는 도망 가게문의 맞은 편에 있는 나무 뒤, 출구 근처에 있는 액세서리점의 왼쪽 구석, 무기점 건물의 거지가 있는 곳의 옆골목, 위쪽 광장에 있는 한그루 나무의 뒤쪽이다. 아이들을 다 찾게 되면 아이들로부터 마을의 한 집에 꼬마 도둑이 들었으며 그 꼬마는 주인에게 얻어맞고는 거리 쪽으로 도망갔다는 정보를 얻을 수 있다.

이런 곳에도 아이가 숨어 있다

거리에 들어서면 바로 아래쪽에 집이 한채 보인다. 그 집에 들어서는 순간 니나의 비명소리가 들린다. 급히 다시 나가보면 니나가 바리오 형제에게 붙잡혀 있는 것을 보게 된다. 그리고는 류 역시 그들에게 폭행을 당한 후 사로잡히고 만다. 그 후 류와 니나는 싸움의 도시, 진멜(ジンメル)의 펍으로 끌려가게 된다. 바리오 형제는 무도회가 가까워져서 바쁘다면서 펍의 주인에게 류와 니나를 감시해 달라고 부탁하고는 가 버린다. 그 직후 류는 자신을 묶은 끈을 이빨로 물어서 끊어 버리고 니나와 함께 몰래 도망을 가는데 성공하게 된다.

또다시 붙잡힌 류와 니나

이제 진멜에서 빠져나와 진멜의 바로 옆에 있는 보우모 산(ボウモ山)으로 가 보자. 그 곳 정상에는 집이 한채 있는데 그 곳의 주인인 메이슨은 하루를 보낸 후 다음날 케이블카로 건너편 산으로 보내 주겠다는 친절을 베푼다. 하지만 아침에 일어나 문을 열려고 해보면 잠겨 있다. 메이슨은 류와 니나가 있다는 것을 산토에게 알린 것이었다. 산토가 집으로 들어온 것을 안 류와 니나는 급히 집 뒷문으로 나가 케이블카를 이용해 보려 하지만 작동하지 않는다. 이 케이블카의 에너지는 고스트 에너지, 고스트 에너지와 마법이 거의 비슷하다는 것에 착안한 니나는 에너지 장치에 마법을 사용하게 되고 류와 니나는 산토에게 잡히기 직전 케이블카를 작동시키는 데 성공하여 건너편 산으로 도망갈 수 있게 된다.

케이블카를 이용해 도망가고

건너편 산에 도착해 보면 거대한 문이 하나 보이지만 그것은 닫혀 있다. 또한 다른 곳을 둘러보아도 도무지 길이 보이지 않는다. 산 정상 부근에서 고민을 하고 있을 즈

음. 산토가 이곳까지 좇아오게 된다. 산토는 이미 산으로 내려가는 길은 모두 부하를 배치해 놓았으니 단념하라고 한다. 이때 니나는 류에게 그냥 밑으로 뛰어내리자고 하고 둘은 산 아래로 뛰어내리게 된다. 높은 곳에서 뛰어내렸으니 당연히 죽거나 크게 다치게 되겠지만 위기의 순간 속에 류가 또다시 용으로 변해 둘은 가까스로 살아나게 된다.

산에서 뛰어내리는 류와 니나

이제 산에서 빠져나와 보면 우측 상단에는 탑이 위치하고 있고 좌측 하단에는 '?'로 표시된 곳이 있다. '?'로 표시된 곳에서는 용으로 변신하는데 사용되는 '리버스 진(リバスのジン)'을 얻을 수 있다.

リバース のジーンを
手に入れた!

진을 얻었다

모모와의 만남

이제 탑으로 가 보자. 그 곳으로 들어가면 우선 바로 앞에 보이는 이상한 크리스탈 4개로 둘러쌓인 연못 속의 보물상자가 눈에 띨 것이다. 이것을 얻기 위해서는 우선 좀더 안쪽으로 들어가서 보이는 입구 안의 크리스탈에 니나의 필드 액션을 사용하도록 하자. 그러면 크리스탈의 색이 바뀌며 시간이 흐르기 시작한다. 그리고 방금 들어온 길은 막혀 있으므로 크리스탈의 옆에 보이는 계단을 이용하여 아까의 상자가 보이는 곳의 4개의 크리스탈이 있는 곳으로 가서 4개의 크리스탈에도 니나의 필드 액션을 사용하도록 하자. 시간 내에 성공하게 되면 물이 빠지게 되고 보물상자를 열 수 있게 된다.

이제 탑을 올라가도록 하자. 한참 올라가다 보면 갑자기 문이 열리고 펑하고 터지는 것을 보게 된다. 이제 그 방으로 들어가 보면 이 탑의 주인인 모모를 만날 수 있게 된다. 니나는 모모에게 윈디아로 가는 길을 물어 보지만 모모는 조금 전의 폭발 때문에 귀가 잘 안들려 잠시 대화가 이루어지지 않는다. 귀가 괜찮아진 후 자초지종을 들은 모모는 류와 니나를 윈디아에 데려다 주기로 약속하고 일단 탑에서 하루를 보내게 된다. 다음날 모모는 탑 아래쪽에 이상한 무리가 와서 류와 니나를 찾는 듯하다고 전해준다. 그 자들은 바로 바리오와 산토 형제의 부하들이다. 그러나 모모는 탑에는 여러 장치가 되어 있으므로 함부로 좇아 올라오지 못할 것이라고 한다. 하지만 니나와 류는 별 어려움 없이 올라오지 않았는가. 결국 사태의 심각성을 깨달은 모모는 탑의 위쪽을 통해 도망가기로 결정한다.

모모의 방 바로 옆방에는 바닥에 장치가 되어 있다. 일단 벽에 붙은 안내문을 읽은 후 시작하게 되면 바닥의 무늬를 밟아 모두 색을 회색으로 만들도록 하자. 전부다 회색으로 만들면 옆의 문을 열 수 있게 된다. 이때 모두 바꾸지 못한 상태에서 벗어나게 되면 다시 초기화가 되므로 실패한 듯하면 다시 시도하도록 하자. 열린 문을 통해 들어가 보면 여러 가지 아이템을 얻을 수 있다. 이제 더 올라가 보면 5개의 큐빅이 있는 방에 도착하게 된다. 그 방에서는 바로 앞에 놓여 있는 4개의 큐빅 중에서 따로 놓여 있는 하나의 큐빅과 같은 큐빅 2개를 찾아 스위치를 눌러야만 나아갈 수 있다.

그러므로 색깔을 유심히 살펴서 같은 색배치가 되어 있는 큐빅을 찾아내도록 하자. 이제 더 앞으로 나아가면 조종판을 이용하여 길을 이동시켜 다리를 만들어 나아가게 된다. 이곳을 지나가면 커다란 크리스탈에 니나로 하여금 마력을 공급하게 해야 작동하는 길이 있다. 이 크리스탈은 니나의 마법을 사용할 때마다 빛이 점점 밝아지는 것을 볼 수 있다. 이 곳에서는 크리스탈에 얼마나 많은 마력을 공급하느냐(크리스탈에 니나의 필드 액션을 몇번 사용하느냐)에 따라 크리스탈의 바로 밑에 있는 이동 장치의 이동 거리가 변하므로 그것을 잘 이용해야만 아이템도 얻고 길을 찾아 나갈 수 있다. 크리스탈에 마법을 여러번 사용하면 그때마다 빛이 밝아지는 것을 느낄 수 있다. 참고적으로 가까운 상자까지는 2번, 먼 상자까지는 6번, 계단까지는 9번 이상이다. 이제 더 올라가면 레이저망같은 것으로 길이 막혀있는 곳이 나오는데 이 것이 이 탑의 마지막 트랩이다. 이는 니나가 가운데 있는 크리스탈에 마법을 사용하면 레이저망의 위치가 변하는데 이를 이용하여 지나갈 수 있다. 이때 레이저망에 닿은 캐릭터는 HP가 감소하므로 주의하도록 하자.

이제 이 곳을 지나가면 모모의 아버지가 생전에 사용하던 서재에 도착하게 된다. 이 곳 어딘가에는 숨겨진 통로가 있다. 바로 서재 가운데에 있는 탁자의 가운데를 조사해 보면 스위치를 발견할 수 있고 이를 누르면 가운데의 책장이 이동하면서 로켓트가 나오게 된다. 이를 타고 탈출하는 류 일행. 그러나 원래 이 로켓은 1인용이기 때문에 멀리가지 못하고 추락하게 된다. 어쨌든 탑에서 탈출하는데는 성공했다. 로켓이 추락한 곳에서 오른쪽으로 와 보면 나무 뒤에 진이 하나 있으니 놓치지 말도록 하자.

29.36

이 크리스탈에 먼저 필드 액션을 사용하자

상자를 여는데 성공!

이 크리스탈에 니나의 마력을 불어넣자

마력을 얼마나 불어넣는 지에 따라 이동거리가 변화

로켓 등장!

잠깐!

이 게임에서 마법 공격은 방어력과 관계없이 대미지를 입히게 된다. 따라서 만일 상대하는 적들이 오직 강력한 마법으로만 공격해 온다면 방어구를 해제한 후 민첩성을 높여 EX턴을 이용하여 싸우면 편리할 것이다.

이제 로켓이 떨어진 장소에서 위쪽으로 가보면 산 위에 위치하고 있는 찻집을 발견할 수 있다. 이 곳에서 잠시 쉬어 가기 위해 자리를 잡으면 이 곳의 웨이트리스로부터 윈디아성으로 가는 에그녹 거리로 가는 길을 산토가 막은 채 류일행을 기다리고 있다는 사실을 듣게

된다. 고민을 하던 중 모모의 아버지가 과거에 만들었던 실험 플랜트(プラント)의 소장인 페렛트를 만나게 된다. 그 곳은 고스트 광석을 이용하여 식물을 기르는 곳인데 페렛트는 그 곳의 기계들은 자신들의 능력으로는 완전히 다룰 수 없다면서 모모에게 도움을 청하게 된다. 어차피 길이 막혀 당장은 윈디아에 갈 수 없기 때문에 류 일행은 일단 플랜트로 가기로 한다. 플랜트는 월드맵 상에서 찻집의 맞은 편에 위치한 건물이다.

길을 막고 있는 산토

잠깐!

이 곳 찻집에서 조금 더 올라가면 도론조(ドロンゾ)라는 여자가 있다. 그녀에게 장비하고 있는 무기를 제외한 15가지의 무기를 지니고 가보면 제자로 삼아 주게 된다.

스승의 한명인 도론조

플랜트에 도착하면 괴물들의 접근을 막기 위해 콘베어로 이동하도록 해 놓았다. 콘베어 옆의 장치를 조작하면 콘베어의 이동 방향이 바뀌어 이동이 가능해진다.

이곳에서 페렛트를 만나게 되면 그는 모모에게 한가지 일을 부탁한다. 그는 고스트 광선을 지나치게 많이 쏘인 식물을 서쪽산의 처리장에 버렸는데 그 식물이 너무나 거대하게 변해 사람들이 무서워하고 있다면서 어떻게든 해결해 달라고 부탁한다.

이 양파처럼 생긴 것이 크게 변이하면?

산에 있는 동굴에 들어가면 처리장답게 콘베어 장치가 곳곳에 있다. 이 콘베어를 작동시켜 콘베어 위에 놓여 있는 상자를 이동시킬 수 있으므로 이를 이용하여 길을 만들어 나아가도록 하자. 안쪽의 공간으로 가보면 변이한 식물을 발견할 수 있다. 이 식물은 스스로의 의지를 가졌으며 인간의 말을 할 줄도 안다. 처리해야 한다는 생각보다 새로운 것을 발견했다며 좋아하는 모모. 하지만 갑자기 이 변이식물이 공격해 와 전투를 벌이게 된다. 이 변이 식물은 처음 몇턴 동안은 턴마다 HP를 250씩 회복하지만 오래지 않아 회복능력을 상실하게 되므로 이때 집중 공격하도록 하자. 변이식물을 물리치면 자신의 몸이 마음대로 공격을 시작한 거라면서 미안해한다.

모모는 이 식물이 지능을 가진 것을 알고 처리하지 않으려고 하지만 변이식물 스스로가 자신을 놓아두면 자신을 연구하여 더 사악한 괴물을 만들어 낼 수도 있다면서 동굴 안에 있는 마그마에 자신을 집어넣어 주기를 부탁한다. 결국은 스위치를 작동시키게 되고 식물은 사라지지만 그 순간 조그만 변이 양파같은 생물이 나타난다. 모모는 이 생물은 변이식물이 자신들에게 맡긴 것이라면서 함께 데리고 갈 것을 제의한다. 니나는 이 양파같은 생물에게 페코로스라는 이름을 붙이고..

이 식물이 변이식물?

왠지 터미네이터2'같은 분위기. 왼쪽 스위치를 작동시키자

한라 광열 대무회(漢羅狂烈大武會)

플랜트로 돌아가면 페렛트가 고맙다는 인사를 한다. 그리고 페렛트는 류 일행이 윈디아로 가야 한다는 말을 듣고는 자신이 어떻게든 손을 써볼 수 있다면서 일단 옆에 있는 숙소에서 쉬라고 한다. 숙소에서 하루를 보내면 페렛트가 윈디아로 가는 우마차를 준비해 놓는다. 페렛트는 우마차의 짐속에 숨어 있으면 산토가 막고 있는 길을 지나갈 수 있을 거라고 한다. 다소 미심쩍긴 하지만 별다른 방법이 없기에 우마차를 타기로 하는 류. 하지만 우마차가 출발한 직후 페렛트는 산토가 모모를 변이체의 비밀과 함께 처리해 줄 것이라며 기분 나쁜 웃음을 짓는다. 역시나 우마차가 에그눅 거리에 도착하자 산토가 나타나 우마차를 이끌던 사람을 보내게 된다. 그리고 결국 류 일행은 또다시 붙잡히게 된다. 일행이 붙잡혀 간 곳은 무도회장. 바로 이 무도회를 주관하는 것이 산토와 바리오이다. 이들은 류 일행을 니나를 제외하고 모두 죽이려고 하지만 니나가 자신들도 무도회에 출장시켜 달라고 간청한다. 바리오는 이를 허락한다. 다만 한명을 인질로 남겨 놓게 된다. 인질로 남겨 둘 수 있는 것은 모모나 페코로스 중 하나. 도중에 인질을 바꾸고 싶을 경우에는 산토에게 말을 걸면 된다.

또다시 붙잡힌 류 일행

무도회가 열리는 장소는 세 곳으로, 왼쪽부터 차례로 열화의 투장(烈火の闘場), 나왕의 투장(羅王の闘場), 금주의 투장(禁呪の闘場)이다. 이 투장들은 왼쪽의 열화의 투장 입구로 들어가 그곳으로부터 다른 투장으로 이어지는 통로로 연결되어 있다. 1차전은 열화의 투장에서 류 일행과 패트리오(パトリオ), 나왕의 투장에서는 에미타이(エミタイ)와 뭇치(ムッチ), 금주의 투장에서는 데스맥(デスマック)과 케니치(ケニーチ)가 대결을 벌이며 금주의 투장의 승자는 지난대회 챔피언으로 시드배정을 받은 가란드와 대결을 벌이게 된다.

열화의 투장에서는 일행 중 한명씩 차례로 나가 대결을 벌여 나가는 곳으로 상대팀을 모두 물리치거나 발판이 되는 사람의 HP를 0으로 만들면 승리하게 된다. 그리고 나왕의 투장은 리더끼리 1대1 대결을 벌이는 곳이다. 마지막으로 금주의 투장은 이름 그대로 마법을 사용할 수 없는 곳이다. 시합을 시작하려면 자신이 출전하는 장소의 대기실로 가서 그 곳의 문 앞에 서 있는 여성에게 말을 걸면 된다.

1차전에서 승리하면 금주의 투장에서 에미타이와 2차전을 벌이게 된다. 이제 시합에 들어가려고 하는 찰나에 에미타이가 류 일행의 대기실로 찾아온다. 그는 자신의 아이가 몸이 약해 수술을 받아야 하는데 돈이 없어 이 대회에서 우승을 해 상금을 받아야만 한다고 한다. 에미타이는 자신은 대단한 마법 실력을 지니고 있어 결승전에서는 충분히 승리할 자신이 있지만 금주의 투장에서는 자신의 마법을 사용할 수 없기 때문에 류 일행에게 부탁을 하러 왔다고 말하며 2차전에서 자신에게 져 달라고 부탁한다. 그러나 류 일행 역시 동료가 바리오 형제에게 인질로 잡혀있기 때문에 질 수는 없는 일. 에미타이의 부탁을 거절하게 된다. 에미타이는 돌아가지만 그는 마지막 수단으로 자신의 일행인 난쟁이들을 마법을 이용해서 거대한 괴물로 변신시킨다. 2차전은 약초를 이용하여

HP를 회복시키면서 꾸준히 공격을 하면 그다지 어렵지 않을 것이다. 또한 류에게 더블 어택이 있다면 한결 쉽게 승리할 수 있다.

그후 대기실에 가보면 그의 아이는 아픈 것이 아니었으며 그가 한 말은 모두 거짓이었다는 것을 알게 된다. 이제 홀가분하게 결승전을 대비하도록 하자. 결승전은 예상대로 나장의 투장에서 지난대회 챔피언인 가란드와 대결을 벌이게 된다. 그러나 가란드는 류에 비해 너무도 강하다. 결국 류는 가란드에게 패하게 되고 가란드가 우승하게 된다.

그런데 이 대회의 우승자는 무엇이든 바라는 것을 한가지 성취할 수 있다는 조건이 있다. 가란드는 이 대회의 주최자인 바리오에게 자신의 우승 상품으로 류와 그 일행을 달라고 요구한다. 바리오는 내키지 않지만 워낙에 강한 능력을 지닌 가란드의 요구이기에 들어주게 된다. 결국 대회는 끝나고 류는 대기실에서 정신을 차리게 된다. 일단 가란드의 뒤를 따라 바리오와 산토가 있던 곳으로 가자. 그곳에 가면 가란드가 바리오와 산토를 위협하고 있다. 가란드는 류가 용족이기 때문에 구해 준 것이며 만일 류가 용족의 혈통에 대해 알고 싶어한다면 동쪽 땅에 있는 천사의 탑(天使の塔)이라는 유적지에 오라고 하며 그곳에서 다시 보자고 한다.

이 여성에게 말을 걸어 시합에 임하자

사기꾼 에메타이

이제 진멜을 벗어나 북쪽의 다리를 건너면 갈 수 있는 메카스 협곡(メーカース峡谷)으로 가 보자. 그곳의 다리를 건너려고 하다 보면 주변에 있던 부하들을 모두 이끌고 매복해 있던 바리오 형제를 만나게 된다. 결국 부하들과 대결하게 되는 류 일행. 3명의 부하를 물리치면 바리오와 산토가 "용의 힘이 무섭긴 하지만 얼마나 견디나 두고보자고. 너희 뒤에는 부하들이 얼마든지 있으니."라고 한다. 하지만 뒤를 돌아보면 어느새 나타난 가란드가 부하들을 모두 물리친 채 몸을 풀고 있다. 가란드는 이 시점에서 동료가 되고 가란드가 합류한 류 일행에 대항하기 위해 바리오와 산토는 융합하여 스달리온이라는 하나의 몸으로 변하게 된다.

스달리온을 물리치면 가란드는 류에게 왕녀를 성으로 데려다 준 후 함께 천사의 탑으로 가자고 한다. 이 과정에서 니나는 가란드에게 자신들은 티포와 레이를 찾고 있었다는 것을 말한다. 일단 가란드는 윈디아로 돌아가자고 말한다.

왠지 울트라맨 같은 형상이다

윈디아에 돌아가 위쪽 마을의 성 입구로 가면 성문을 지키는 병사가 깜짝 놀라며 니나를 반기게 된다. 그 병사는 윈디아 왕에게 왕녀가 돌아왔다는 사실을 알리고 류 일행은 왕으로부터 극진한 대접을 받게 된다. 그리고 함께 식사하는 자리에서 류 일행은 윈디아 동쪽의 관소(關所)를 지나가기 위한 수형(手形)을 부탁하게 되고 왕은 선뜻 수형을 내주겠다고 한다. 이제 니나와 류 일행이 헤어질 때가 온 것이다. 그 때 아래층에서 무슨 소리가 나게 된다. 웨이트리스가 뭔가 작은 것에 부딪치는 바람에 접시를 깨뜨리게 되었다고 한다. 그 작은 것이란 바로 모모의 친구인 하니. 하니를 쫓아가도록 하자. 하니는 성 아래층에 있는 부엌을 지나 그 아래에 있는 창고로 가서 계단 근처에서 화면을 돌려보며 잘 살펴보면 찾을 수 있다. 하니를 발견하면 하니는 또다시 도망가는데 이번에는 니나의 방을 통해 갈 수 있는 옥상에서 찾을 수 있다. 니나는 움직이지 못하는 하니를 데리고 류 일행이 머물고 있는 캠프로 찾아오게 된다. 이 곳에서 모모가 하니를 고치는 동안 가란드는 류에게 지금부터 가게될 동쪽 땅에서는 류가 용족에 대해 알게 되겠지만 경우에 따라서는 죽을 지도 모른다고 경고한다.

왕과의 식사

이런 곳에 하니가?

떨어지는 니나와 하니이런 곳에 하니가?

이제 관소를 지나 라파라 마을로 가도록 하자. 동쪽의 천사의 탑으로 가기 위해서는 이 곳에서 배를 타야 한다. 일단은 배에 태워달라는 부탁을 하기 위해 여관 밑의 주점에 있는 길드의 장에게 가도록 하자. 그러나 그는 현재 배와 관련된 업무는 자신의 딸인 샤드(シャッド)에게 모두 맡겨 놓았다면서 선착장에 가 있는 딸과 이야기해 보라고 한다. 선착장에 가보면 그곳의 인부들로부터 등대에 몬스터가 나타나 불을 꺼 버렸다는 이야기를 들을 수 있다.

샤드를 찾아가 보면 그녀의 앞에서 그녀와 결혼하려고 하는 힘만 센 선원인 지그(ジグ)가 그녀의 소꿉친구이자 길드의 회계사인 베이트(ベイト)를 위협하고 있다. 다시 마을로 돌아가려고 하면 마을로 통하는 입구에서 샤드를 만나게 된다. 그녀는 현재로서는 배가 언제 올지 모르므로 다시 자신의 아버지를 만나 육로를 알아보라고 이야기한다.

다시 길드의 장에게 가서 말을 걸어보면 그는 육로 역시 최근에 도중에 위치한 즈브로 화산(ズブロ火山)이 폭발하는 바람에 길이 막혀 버려 곤란하다고 이야기한다. 일행은 동쪽 땅으로 어떻게하면 갈 수 있을지 의논하지만 니나만은 베이트와 샤드가 서로 좋아하면서도 말을 못하고 있어서 안타깝다면서 자신이 베이트에게 용기를 불어넣어 주겠다는 말을 하며 분위기를 망친다.

샤드를 만나자

실제로 즈브로 화산으로 가 보아도 화산폭발에 의해 길이 막혔다면서 길드의 인부들이 통과시켜 주지 않는다. 이제 다시 선착장으로 가보면 정말로 니나가 베이트에게 용기를 불어넣어 주겠다면서 앞장서게 된다. 주의할 것은 이 곳에서는 니나를 선두에 두지 않으면 이벤트가 제대로 발생하지 않는다는 점이다. 베이트를 만나면 니나는 다짜고짜 베이트에게 샤드를 좋아하느냐고 물어 본다. 이에 화들짝 놀란 베이트는 장소를 옮기게 된다. 베

이트는 자신이 샤드를 좋아하는 것은 사실이지만 샤드는 길드를 함께 이끌어 나갈 만한 남자와 결혼해야 한다며 좀처럼 용기를 내지 못한다. 이에 니나는 자신이 베이트를 훈련시켜 줄테니 샤드에게 프로포즈하라고 한다. 그러나 베이트는 용기가 나지 않는지 자리를 뜨게 된다. 그런데 조금 있으면 지그의 웃음소리가 들리게 되고 그 웃음소리가 난 장소로 가보면 베이트가 자빠져 있다. 니나가 베이트에게 어떻게 된 일이냐고 물어 보면 베이트는 지그가 몬스터가 득실거리는 등대로 가서 등대를 고치겠다고 나섰다면서 만일 그 일이 성공하게 되면 지그는 모든 사람들로부터 인정받게 되고 샤드와 결혼하게 될 거라고 걱정한다. 일단 그는 자신의 장비를 구해 달라면서 1000Z를 준다. 베이트는 힘이 별로 없으므로 칼과 갑옷만을 준비하면 된다. 또한 류가 장비할 수 있는 것이 베이트가 장비할 수 있는 것이란 점을 명심하자.

베이트에게 용기를 주려 하는 니나

수련을 결심하는 베이트

이제 장비를 준비했으면 다시 베이트에게 가도록 하자. 베이트에게 말을 걸면 두가지를 물어 보는데 첫번째 질문은 무기가 준비되었냐는 것이고 두번째 질문은 수련을 시작할 지에 대한 질문이다. 두가지 질문 모두 위의 것은 'NO'이고 아래의 것은 'YES'를 의미한다.

이제 수련을 시작하기로 하면 밤에 마을의 광장에서 수련하게 된다. 일단 낮에 구입한 무기와 방어구를 베이트에게 장비시켜 주자. 장비가 끝난 후 베이트에게 말을 걸면 수련 메뉴가 나온다.

수련메뉴

1. ちょっと 待って.
   (잠시 기다려)
2. どうやって 修行するの?
   (어떻게 수행을 하지?)
3. さあ, はじめよう!
   (자, 시작하자.)
4. ベイトの装備 を變える.
   (베이트의 장비를 바꾼다.)
5. メンバーチエンジ
   (멤버 교체)
6. 修行をやめる
   (수행을 그만둔다.)

이제 수행을 시작하도록 하자. 수행의 기본적인 방법은 일반적인 전투와 마찬가지다. 다만 수행을 통해 베이트의 능력을 키우는 방법은 3가지로 나누어 생각할 수 있다.

베이트의 능력치 올리기

1) 방어력

베이트가 방어자세를 하고 있는 동안 공격을 하게 되면 공격회수에 의해 방어력이 올라가게 된다.

베이트는 자신의 HP가 적을 때 자주 방어자세를 취한다. 따라서 방어력을 올리고 싶을 때는 일단 베이트를 공격하여 HP를 줄여 방어자세를 취하게 한 후카텍트 (カテクト)를 이용하여 방어력을 높여 공격을 받아도 HP가 별로 닳지 않도록 만든 후 마구 공격하도록 한다.

2) 공격력

베이트의 공격력은 베이트가 류 일행을 공격하여 입힌 대미지가 얼마나에 의해 올라간다. 따라서 류 일행의 방어력을 낮춰 베이트가 가능한 한 많은 대미지를 입힐 수 있도록 배려해 주자.

3) HP

베이트의 HP는 베이트가 공격받아 입은 대미지가 얼마냐에 의해 올라간다. 따라서 베이트를 때리고 회복마법으로 다시 HP를 회복시켜 주는 일을 반복하도록 한다.

방어자세를 하고 있을 때 공격하여 방어력을 높이자

수행은 화면 상단의 남은 턴수가 0이 되거나 베이트나 류 일행 중 한쪽이 전멸하게 되면 끝나게 된다. 수행이 끝나면 일단 그날 밤의 수행은 마무리하게 되고 베이트의 능력치가 올라가게 된다. 그 후 다시 선착장으로 가 베이트에게 말을 걸면 다시 수행을 할 수 있는데 두번째 메뉴(修行をはじめる)가 수행을 하는 메뉴이고 세번째 메뉴(燈臺へ行きましょう)가 등대로 가자는 메뉴다.

충분히 수련을 시킨 후 '등대로 가자'를 선택하면 지그가 먼저 자신을 이기지 않으면 등대로 갈 수 없다고 막는다.

따라서 우선 지그와 대결을 벌여 승리하도록 하자. 승리하면 베이트는 샤드에게 함께 길드를 운영해 나가자는 말하자면 프로포즈를 하게 된다. 다음날 베이트에게 가보면 베이트는 무리를 한 때문인지 팔에 깁스를 하고 있다.

지그와의 대결

이제 이 곳을 지나가 등대로 갈 수 있다

그 때문에 베이트는 수련을 한 주 목적인 등대로 가 등대를 수리하는 일을 수행할 수 없다. 베이트는 서둘러야 하는 류 일행의 사정을 감안하여 원래 길드 관계자 외에는 들어갈 수 없는 등대에 류 일행이 들어가 손수 수리할 수 있도록 관계자를 뜻하는 길드뱃지를 준다. 이제 이 뱃지를 받고 등대로 가는 길로 가면 그 길을 지키고 있는 직원은 뱃지를 보고 류 일행을 통과시켜 준다.

잠깐!

수행을 시킬 때 초반에는 베이트가 매우 약하므로 우선 HP를 늘리도록 하자. 그 이후 방어력을 충분히(40~50정도) 올린 후 공격력을 올려 주도록 하자. 대결을 벌일 때 류 일행 역시 전투커맨드 입력상태에 들어가지만 함부로 대결에 개입하면 재대결을 벌이게 된다. 다만 커맨드 입력상태에서 지그가 손을 흔들며 한눈을 팔 때 베이트에게 살짝 리프(リリーフ)정도를 이용하여 HP를 회복시켜 줘도 좋을 것이다. 하지만 그보다는 충분히 베이트의 능력치를 충분히 높여 베이트 스스로 승리하도록 하는 것이 남자의 자존심을 세워 주는 것이 아닐까 생각한다.

월드 맵에서 등대로 가면 일단 안쪽에 있는 문으로 들어가도록 하자. 문으로 들어가면 푯말을 볼 수 있는데 그 내용은 다음과 같다.

푯말 내용

- 예비 고스트 광은 등대 밖에 내놓았다.
- 등대 아래쪽의 보일러에 고스트 광석을 넣으면 작동하기 시작한다.
- 압력이 안정되면 메인 밸브를 열자. 그러면 기화 고스트가 덕트를 흐르기 시작한다.
- 변환 밸브에 의해 덕트 안을 흐르고 있는 기화 고스트를 컨트롤할 수 있다.
- 고스트 광이 다 떨어지면 라파라의 상점에서 사도록 하자.

일단 푯말이 있는 곳에서 위쪽 길은 신경쓰지 말고 아래쪽만 관심을 가지도록 하자. 우선 아래쪽을 돌아다니면서 고스트 광석을 얻도록 하자. 이제 메인 밸브가 있는

방에 가보면 벽에 안내문이 적혀 있는데 그 내용은 다음과 같다.

메인 밸브 여는법

1. 압력 그래프가 안정된 커브를 그릴 때까지 기다린다.
2. 압력이 모니터의 중앙에 가장 높아졌을 때 레버를 당긴다.
3. 압력이 부족하거나 안정되지 않은 경우에는 보일러가 멈춘다.
4. 그 때는 다시 고스트 광석을 넣어라.

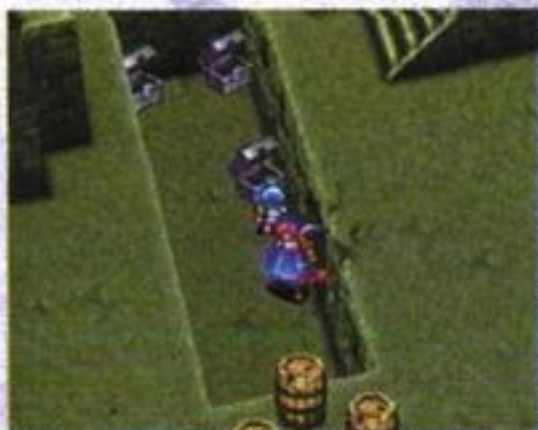
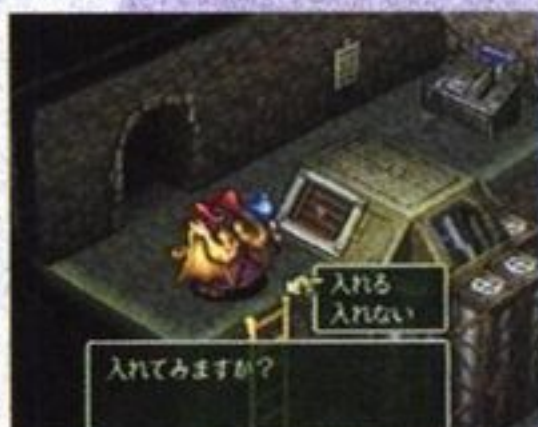
우선은 메인 밸브 아래쪽에 있는 보일러에 고스트 광석을 집어넣도록 하자. 그 후 메인 밸브를 당기면 화면이 뜨면서 곡선 신호가 나타난다. 처음에는 매우 불안정하지만 조금 기다리면 안정된 곡선형태를 유지한다. 이때 이 곡선을 잘 주시하면 순간순간 곡선의 상하좌우에 밝은 빛이 번쩍거리는 것을 볼 수 있다. 그 타이밍을 잘 맞춰 레버를 당기도록 하자. 만일 실패하면 실패(しっぱい)라는 말이 나오는데 이때는 보일러에 다시 고스트 광석을 넣고 재도전하도록 하자. 만일 고스트 광석이 없으면 다시 상점에서 사 오면 된다. 성공하면 아래층에 있는 2개의 변환 밸브를 조작하여 통로 옆에 덕트에 빛이 들어와서 위층까지 이어지도록 조작하자. 레버를 움직임에 따라 덕트내의 흐름의 변화가 보이므로 그다지 어렵지 않을 것이다.

위쪽에 위치한 밸브와 아래쪽에 위치한 밸브는 레버를 위로 올려놓으면 될 것이다. 성공하면 덕트 내의 밝은 빛이 등대 꼭대기까지 이어지게 된다.

이 과정을 마쳤으면 이제 등대 꼭대기로 올라가자. 그곳의 스위치를 작동시키면 이제 등대에 불이 들어오게 된다. 그런데 등대에 불을 넣는 순간 한 요정이 "안돼!"라고 외치면서 나타난다. 그 요정은 이제 앞이 자신들을 지켜 주지 못하게 되었다면서 류 일행에게 책임을 지라고 한다. 그러면서 페어리 티아(フェアリーティア)를 준다. 대체 영문을 알 수 없는 류 일행.

어쨌든 이제부터 필드 상에서 작은 원모양으로 살짝 패여 있고 류의 머리 위에 '?'로 표시되는 곳에서 페어리 티아를 사용하면 요정의 마을로 갈 수 있게 된다.

이 곳에 고스트 광석이 있다

入れる
入れない
入れてみますか?

이 곳에 고스트 광석을 넣는다

덕트의 빛이 위까지 올라오도록 하자

등대에 불이 들어왔다

「おしなさいよ

갑작스레 나타난 요정

요정 마을의 몬스터

이제 등대를 고쳤으면 마을 밖으로 나가 '?' 지역에서 요정의 마을로 가도록 하자. 집이 한채 있는데 그 곳에 들어가면 세명의 요정이 기다리고 있다. 그들은 자신들이 살고 있는 곳이 등대 바로 뒤쪽이기 때문에 등대에 불이 들어오면 몬스터에게 발견되기 쉬워서 자신들이 위험해진며 류 일행이 그 몬스터를 처치해 달라고 부탁한다. 이제 집의 왼쪽 하단의 모래사장의 나무 위에서 몬스터가 나타나기를 기다리자. 밤까지 기다린 끝에 바다에 붉은 색의 상어 지느러미같은 것이 나타난다. 이를 사로잡은 류 일행. 그런데 그것의 정체는 바로 돌고래였다.

돌고래는 자신을 왜 때리느냐고 항변하고 모모와 니나는 돌고래를 몬스터로 오해했다면서 미안해한다. 그리고 둘이서 요정들을 데리러 가게 된다. 그런데 둘이 사라지자마자 돌고래는 조금 전까지의 공손한 태도가 돌변하여 류에게 침을 뱉으면서 등대에 불이 들어오는 바람에 잘 수가 없다면서 마구 욕을 해댄다. 그러는 사이에 요정들이 오고 요정들은 돌고래가 자신들이 말한 몬스터가 맞다고 한다. 결국 돌고래는 자신의 본모습을 드러내게 되며 전투에 돌입하게 된다. 주의할 것은 여기서는 가란드를 사용할 수 없으므로 미리 이에 대비해 캐릭터의 장비를 갖추어야 한다는 점이다.

はい
いいえ
フェアリーティアを使いますか?

사진과 같은 화면에서 페어리 티아를 사용하자

돌고래와의 전투

> **잠깐!**
>
> 이 게임에서는 간혹 동료 설정이 강제로 이루어지는 경우가 있다. 따라서 그 때에 대비해 캐릭터들을 골고루 성장시키고 장비를 잊지 말아야 할 필요가 있다. 그러나 만일 장비하는 것을 잊은 채로 전투에 돌입했을 경우 아이템 박스를 열고 커서를 맨 위에 위치하게 한 후 한번 더 방향키를 위로 해주면 장비 메뉴를 골라 장비를 갖출 수 있다.

이제 다시 베이트에게 가보자. 베이트는 류 일행을 보고 너무도 미안해하며 아무리 기다려도 배가 오지 않는다고 말한다. 대신 길드의 장인 싱커(シンカー)에게 육로를 이용할 수 있도록 해 달라고 말해 놓았다고 한다. 이제 여관 아래의 주점에 있는 싱커를 만나자. 싱커는 결국 즈브로 화산을 넘는 수밖에 없다면서 자신들이 개척해 놓은 길은 화산 폭발로 막혀 버렸지만 길을 개척하기 전에 쓰던 길을 이용할 수 있도록 해 주겠다고 한다. 이제 마을 동쪽에 있는 즈브로 화산으로 향하도록 하자.

즈브로 화산

화산에 도착하면 정면에 신전으로 통하는 입구가 있고 그 오른쪽 길로 가면 산을 넘어가는 길과 이어져 있다. 이 곳에서는 마그마, 고열의 가스등에 조심하면서 이동하도록 하자. 또한 이 곳에서는 대부분의 적들이 화염의 속성을 지니고 있으므로 도핑센터에서 불에 대한 예방주사를 맞는 것이 좋을 것이다. 그리고 이 곳 어딘가에 원더의 진을 얻을 수 있으므로 찾아보도록. 이곳을 진행해 나가면 가란드에게 원한이 있는 듯한 어떤 노인이 길을 막아서며 천사의 탑으로 가는 것을 막는다. 그 노인은 두 마리의 몬스터를 불러내 싸우는데 매우 강하므로 충분히 레벨을 올린 후 싸우도록 하자.

老人

노인과 두 몬스터의 등장

울칸타파 (ウルカン タパ)

이제 즈브로 화산을 넘어오게 되면 우선 울칸타파 마을과 천사의 탑이 보인다. 그리고 좌측 상단으로 계속 이동해 보면 정크 마을(ジャンク村)이 있다. 또한 이 마을의 도구점에서는 공격력, 방어력 등을 상승시켜 주는 액세서리와 아주 무겁지만 엄청난 공격력을 가진 무기를 팔고 있다.

우선 류 일행의 목적지인 천사의 탑에 가보면 두사람의 문지기가 가로 막으며 우선 울칸타파 마을의 촌장을 만나 보라고 한다. 이제 울칸타파로 가 보자. 촌장은 마을 입구에서 바로 오른쪽으로 꺽어진 곳에 있는 입구로 들어가 계속 사다리를 타고 올라가면 만날 수 있다. 그런데 촌장이 있는 방문 앞에는 거대한 바위가 놓여 있다. 이는 촌장이 명상을 하는데 있어 다른 사람이 방해하지 못하기 위해 놓은 것이라는데 이 가란드를 선두에 놓아 밀어서 치울 수 있다. 이 곳의 촌장인 스다마(スーダマ)는 가란드와 알고 있던 사이로 가란드에게 천사의 탑으로 들어갈 수 있도록 해주겠다고 한다.

이제 촌장과의 이야기가 끝난 후 마을을 나서면 다시 캠프 장면이 나온다. 이 곳에서 가란드는 다시금 류에게 탑으로 가면 류가 죽게 될 수도 있다고 하며 결국 모든 것은 가보면 알게 될 것이라고 한다.

잠깐!

가디안이란 울칸 민족 중 전투형의 인종을 말한다. 가디안은 전투형이 아닌 울칸 민족을 지키고 보호할 의무가 있다는데...

천사의 탑, 가란드와 대결!

이제 다시 천사의 탑으로 가 위쪽에 있는 계단으로 내부에 들어가자. 이 곳은 다소 복잡한 미로로 구성되어 있다. 이 곳의 하얀색의 커다란 돌은 가란드가 밀 수 있으니 이를 이용하여 다리를 만들어 나아가야 한다. 벽에 대고 돌을 밀게 되면 돌이 부서져 버린다. 만일 돌이 부서져 버려서 진행할 수 없게 되면 돌이 있는 방을 나갔다 들어오면 처음부터 다시 시도할 수 있다. 이 방에서 다리를 잘 놓아 아래층으로 내려가게 되면 가란드는 일행에게 류와 자신, 단둘이서만 가겠다고 하고 돌려보내게 된다. 이 곳에는 여러 석판이 있는데 그 곳에는 가디언의 이름과 숫자가 적혀 있다. 석판을 둘러보다 보면 그 중 하나에 가란드의 이름이 적혀 있는데 가란드는 옆의 숫자는 자신이 죽인 용의 숫자라고 한다. 그리고 주위가 다소 밝아지면 용의 뼈들을 볼 수 있다.

벽에 금이 간 곳은 모모의 바주카포를 이용해 부술 수 있다

돌을 사진과 같이 배치하자

말을 마친 가란드는 용족의 마지막 후예인 류를 봉인해야 자신의 사명이 끝난다면서 류에게 싸움을 걸게 된다.

가란드를 물리치게 되면 가란드는 류의 힘이 그 정도라면 자신의 힘으로는 어쩔 수가 없다고 하며 쓰러진다. 그러나 동료였던 가란드를 죽일 이유가 없는 류. 가란드는 왜 자신을 죽이지 않느냐고 물어본다. 그 순간 어디선가 "아니야! 적이 아니야!"라는 소리가 들려 오면서 카이저 드래곤이 나타나게 된다. 그리고 류의 모습이 사라짐과 동시에 천사의 탑은 무너지게 된다.

가란드와의 대결

카이저 드래곤

무너지는 천사의 탑

류는 어디론가 도망을 친다. 그런데 게임의 초반에 류의 머리맡에 나타났던 정체불명의 남자가 또 다시 나타나 "왜 도망을 가지? 우리는 다른 종족과는 달라 함께 있을 수 없다."라는 말을 하게 된다. 류는 다시금 어린 용의 모습이 되고… 다우나 광산에서 가란드에게 쫓기는 장면으로 전환이 된다. 가란드의 공격을 받은 용의 모습의 류는 성장한 인간의 모습으로 변하게 된다. 가란드는 류를 보고 놀라면서 류가 천사의 탑에서 모습이 사라진 후 수년이 흘렀다고 하게 된다. 그리고 자신은 이 광산에서 용이 나타난다는 말을 듣고 오게 되었다고 한다. 하지만 가란드는 이제 류에게 적의를 가지고 있지 않는 듯하다. 가란드가 놓아두고 간 장비를 갖춘 류는 가란드를 쫓아가게 된다. 가란드는 자신은 용을 봉인시키는 것이 자신의 사명이라고 생각하고 있었지만 류가 자신을 쓰러뜨리고도 자신을 죽이지 않은 것을 보고 혼란을 겪은 듯하다. 그는 용족에 대한 의문을 풀 때까지 자신의 목숨을 맡아 달라고 하며 다시금 동료가 된다.

수년 후 성장한 류의 모습

이제 이 광산을 벗어나도록 하자. 광산에서는 엘리베이터로 위로 올라갈 수 있다. 엘리베이터를 작동시키기 위해서는 옆의 장치를 조사하면 된다. B2층으로 이동해보면 그곳에서 폭탄이 실린 차량을 발견할 수 있다. 그 차량이 놓여 있는 선로는 곳곳에 위치한 장치를 이용하면 경로를 변형시킬 수 있다. 이를 적절히 이용하여 차량을 안쪽의 구멍을 막고 있는 바위에 부딪치게 하면 차량의 폭탄에 의해 바위가 부서지게 된다. 이때 갑자기 드래곤 좀비가 나타나게 된다. 드래곤 좀비는 류에게 가디안은 자신들을 멸망시킨 적이라면서 류에게 그를 죽이라고 한다. 하지만 그 말을 듣지 않는 류. 이때 또다시 어디선가 "미워해서는 안된다!"라는 말이 들려 온다. 그리고 드래곤 좀비와 대결을 벌이게 되는 류. 좀비를 물리치면 날개달린 파란머리 여성이 나타나 드래곤 좀비는 용이 아니라고 말을 한다. 이 말에 가란드는 그녀가 용족인지를 묻게 되고 여성은 '진짜용은…'이라고 말을 하더니 류를 손으로 가리킨 후 퓨전 진으로 변하게 된다.

차량은 가란드를 이용해 밀 수 있다

드래곤 좀비와의 대결

이제 바위가 가로막고 있던 통로를 통해 광산을 벗어나도록 하자.

이제 아래쪽에 있는 두채의 집중 왼쪽 집에 가서 감독관과 이야기를 나눈 후 밖으로 나가자. 이제 류와 가란드는 진실을 알기 위해 신을 만나기 위한 모험을 떠나게 된 것이다.

ガーランド

이 여성의 정체는 대체...

제 2 부

광산을 벗어난 류와 가란드는 일단 윈디아 지방으로 가서 한번 더 천사의 탑으로 가기로 한다.

광산에서 나와 아래쪽으로 가보면 암시장으로 갈 수 있다. 그곳에서는 남쪽에 있는 오우거 거리(オウガー街道)에 거대한 호랑이 같은 몬스터가 사람들을 습격한다는 소문을 들을 수 있다. 이제 오우거 거리로 가서 길을 걸어가다 보면 갑자기 소문의 몬스터, 워타이거(ワータイガー)가 습격을 해 온다. 워타이거에 대적해 조금 싸우다 보면 워타이거는 도망을 가게 된다. 이제 오우거 거리를 벗어나 계속 남쪽으로 향하면 리베트 산(リヴェット山)을 넘어가게 된다.

잠깐!

이제 류가 성인이 된 후부터는 요정들을 지도하여 공동체를 만들어 나갈 수 있게 된다.

레이와의 재회

리베트 산을 넘어 올을 거리로 가보면 윈디아쪽으로의 통행을 막고 있다. 길을 막고 있는 것은 윈디아의 병사들로서 마크닐에서 부정이 발견되어 그것을 조사하고 있기 때문에 그 동안은 통행을 금지하게 된 것이다. 일단은 마크닐 마을로 가 보도록 하자. 일단 여관으로 가게 되면 그 곳의 여주인으로부터 얼마전 상처를 입은 호랑이 몬스터가 시다의 숲으로 왔다는 이야기를 듣게 된다. 이제 시다의 숲에 있는 예전에 불탄 레이의 집으로 가 보도록 하자. 레이의 집 근처에 가게 되면 류는 가란드에게 혼자서 가겠다고 하고 가란드는 기다리기로 한다. 집으로 가보면 레이를 만날 수 있다. 아마도 다들 짐작했겠지만 워 타이거는 바로 레이였던 것이다. 레이는 오래전 마크닐과 결탁해서 자신들을 죽이려했던 무리가 암시장에 있다고 이야기한다. 레이는 그걸 알게 된 후부터 류와 티포의 원수를 갚기 위해 오우거 거리에 잠복해서 원수를 찾아내기 위해 그곳을 지나가는 사람들을 살펴보면서 살아왔다고 이야기한다. 그러나 레이는 류가 살아온 것으로 어느 정도는 괜찮아졌지만 역시 원수는 갚아야겠다면서 혼자서 뛰쳐나간다.

레이와의 재회

레이를 쫓아 마크닐 마을로 가보면 즈루슬이 누군가에게 얻어맞아 쓰러져 있다. 사람들에게 물어 보면 한남자가 나타나 즈루슬을 때리고는 마크닐 저택 방향으로 갔다고 한다. 이제 목장에 있는 길을 따라 마크닐 저택으로 가 보도록 하자. 저택에 도착하면 니나의 지휘 아래 마크닐이 체포되어 가고 있는 것을 보게 된다. 니나와 수년만에 재회하게 된 류는 그동안의 자초지종을 설명하게 된다. 니나는 용에 관한 이야기를 들더니 마크닐의 부정과 관련이 있는 암시장을 함께 조사하러 가자고 한다. 마크닐 마을의 위쪽의 ? 지역을 가보면 스승 '메이가스'를 만날 수 있다. 이 자의 제자가 되기 위해서는 가지고 있는 모든 돈을 줘야만 한다.

니나와의 재회

스승 메이가스. AP의 현명함의 발달에 도움을 준다

암시장에 가보면 뭔가 분위기가 이상하다. 쓰러져 있는 사람들에게 말을 걸어 보면 호랑이 모습의 사나이가 나타나 순식간에 모든 이들을 쓰러뜨렸다고 한다. 안쪽의 보스가 사는 곳으로 가보면 그 곳의 사람들은 이미 보스는 관소가 있는 곳으로 도망쳤다고 한다. 관소는 암시장의 북쪽, 즉 다우나 광산의 왼쪽편 강 건너편에 위치하고 있다. 그 곳에 가보면 레이가 조직의 보스를 쫓고 있다.

레이가 류를 보고 잠시 방심하는 틈을 타 보스는 거대한 괴물로 변신하여 레이를 쓰러뜨리게 된다. 이제 전투에 돌입! 이 곳에서는 류와 쓰러진 레이를 제외한 한명을 골라 전투를 벌일 수 있다. 이 보스는 대부분의 공격에 대해 반격을 가하며 그 공격력 또한 매우 강하므로 류의 민첩성이 높도록 장비를 한 후 방어마법을 충실히 사용하도록 하자. 그를 물리치면 이제 레이도 동료가 된다.

이 자가 암시장의 보스

변신한 보스는 매우 강하다!

잠깐!

이제 레이는 전투시에 스킬을 이용하여 워타이거로 변신할 수 있다. 다만 워타이거가 되면 전투가 종료될 때까지 플레이어의 뜻과는 상관없이 자동으로 전투를 벌이게 된다. 하지만 그 전투력만큼은 발군이다.

이제 원래의 목적인 천사의 탑으로 가는 일에 신경을 쓰도록 하자. 그러나 동쪽 땅으로 가기 위해서는 윈디아 왕의 허락이 필요하다. 그러나 니나는 한가지 정도 공적을 더 세우면 허락해 주지 않겠느냐고 말한다. 그러면서 니나는 류에게 플랜트를 기억하냐고 한다. 니나의 말에 따르면 플랜트에서 요즘 이상한 일이 발생하고 있는 듯하다면서 그 일을 해결하도록 하자고 한다. 니나의 말에 따라 플랜트로 향하게 되는 일행.

모모, 페코로스와의 재회

플랜트에 가보면 수년전과 달리 강화식물의 평판이 안 좋아져서 매우 어려운 상황에 처해 있다. 이전 류 일행을 속이고 산토에게 팔아먹은 페렛트 소장은 어디론가 도망쳐 버렸다고 한다. 현재 모모는 이 곳에서 기계 정비를 해 주고 있다는데 이전에 변이 양파가 놓여 있던 곳으로 가보면 모모를 만날 수 있다. 모모는 플랜트의 사정이 점점 안 좋아지고 있다면서 페렛트 소장을 찾아야 한다고 한다. 모모도 동료가 되어 함께 나오면서 모모는 자신이 이곳에 와 있게 된 사정을 이야기한다. 모모는 천사의 탑 사건 이후 페코로스에 대해 조사해 보기 위해서 이곳으로 왔다고 한다. 그리고 페코로스는 현재 플랜트의 동쪽에 있는 현수의 숲(賢樹の森)에 있다고 한다. 일단은 페코로스를 데리러 현수의 숲으로 가자.

모모와의 재회

현수 앞에서 놀고 있는 페코로스

다시 플렌트로 돌아와 보면 사람들의 모습이 대부분 보이지 않는다. 남아 있는 사람들에게 사정을 물어 보면 반응기가 멈춰 지하로부터 고스트 가스가 새나와 위험을 느낀 사람들이 도망가 버렸다고 한다. 일단 위쪽으로 올라가 보도록 하자. 위쪽에 올라가 보면 두개의 하우스에 고스트 가스가 차 있는 것을 볼 수 있다. 이제 두개의 하우스가 내려다 보이는 곳에 서 있는 사람에게 말을 걸어 보면 가스를 빼기 위해서는 천정을 깨버리는 수밖에 없다고 한다. 이 사람의 말에 따르면 바닥에 X표시가 된 곳에 돌을 놓고 몸통 박치기로 돌을 날려야 한다는데.. 과연 주위를 둘러보면 두곳에 X자 표시가 되어 있다. 이제 페코로스를 동료로 삼은 뒤 데려오도록 하자. 그리고 페코로스의 필드 액션인 몸통 박치기를 이용하여 돌을 X자 표시 된 곳으로 이동시킨 후 기를 모아 돌을 날려 천정을 부수도록 하자. 천정을 깨기 위해서는 많이 달리면서 그 반동을 이용하여 돌에 부딪쳐야 한다. 두 개의 하우스의 천장을 모두 깨 이 건물로 들어가 보도록 하자. 이 건물 안에는 아궁이가 있는데 이 아궁이에 대고 모모의 필드 액션인 바주카포를 날리면 구멍이 생기게 된다. 이 안으로 들어가 보면 숨겨져 있던 엄청난 설비를 발견하게 된다.

하우스에 가스가 차 있다

바주카포를 이용해 구멍을 뚫었다

이 곳에 돌을 놓고

이 곳에는 닫혀서 열리지 않는 문이 있다. 이 문들을 열려면 처음 들어온 사다리에서 오른쪽 하단에 위치하고 있는 컴퓨터실에서 암호를 입력해야만 한다. 일단 첫 번째 문의 암호는 모모가 별 기대없이 쳐넣은 '페렛트'가 우연히 진짜 암호여서 쉽게 열리게 된다. 이 암호를 풀게 되면 옆에 있던 컴퓨터가 작동하기 시작하는데 이 컴퓨터에 집어넣어야 하는 암호는 도저히 얻을 방도가 없다. 따라서 일단은 방금 열린 문으로 들어가 또다른 단서를 찾아보도록 해보자. 방금 열린 문으로 들어가면 세개의 문이 있는데 이 중 두개의 방은 아직 열리지 않는다. 맨 왼쪽의 문을 열고 들어가면 또 하나의 컴퓨터가 있고 그 옆에 열리지 않는 문이 있다. 일단은 그 방의 아래로 통하는 계단으로 내려가 보자. 그 계단을 내려가 보면 붉은 고스트 광선으로 가득차 있다. 이 광선은 장시간 쬐게 되면 인체에 유해하기 때문에 일정시간 조사를 하다 보면 자동으로 위로 올라오게 된다. 이 방의 우측 상단을 R1을 이용해 조사해 보면 페코로스와 같이 생긴 변이 식물을 발견할 수 있다.

그리고 이 변이 식물은 레프솔종(レプソル種)이라고 적혀 있다. 이를 보고 난 후 아까의 메인 컴퓨터실로 가서 컴퓨터를 조작하게 되면 '레프솔'이란 키워드를 입력하게 되고 그러면 또 하나의 문이 열리게 된다. 이제 새로 열린 문을 열고 들어가 바로 오른쪽 문을 열고 들어가면 레버를 이용하여 동력을 공급할 수 있다. 그리고 그 외의 방을 계속해서 조사하다 보면 한 방의 구석에서 'AA프로젝트'에 관한 메모를 발견할 수 있다. 이제 다시 메인 컴퓨터실로 가 컴퓨터를 조작하면 세번째의 닫힌 문도 열리게 된다. 세번째문을 열고 들어가서 조사하다 보면 한방에서 폭발이 일어나는 것을 볼 수 있다. 이 바에 들어가 보면 한 변이체가 나타나 전투를 벌이게 된다. 이 변이체는 불의 속성에 약하므로 이를 이용하도록 하자. 이 방의 위쪽을 조사해 보면 한 서류를 발견할 수 있는데 이 서류에는 압력이 낮은순으로 나열하는 것이 열쇠가 된다고 적혀 있다. 게이지는 난로처럼 불이 타고 있는 듯 보이는 물체이며 이들을 모두 조사하여 압력이 낮은 순서부터 높은 순서까지 게이지의 번호를 기억해 두도록 하자. 이제 메인 컴퓨터실로 돌아와 컴퓨터를 작동시키면 압력이 낮은 것부터 올바르게 나열된 답을 고르라고 나온다. 보기는 총 10개이며 그 외(その他)를 누르면 5개씩 서로 다른 보기가 나타난다. 이 중 1-3-2-5-4라고 되어 있는 보기를 고르도록 하자. 이제 올바른 보기를 골랐으면 서둘러 마지막 문으로 가자. 이 문만은 서둘러 가지 않으면 다시 닫혀 버리기 때문이다. 마지막 문은 메인 컴퓨터실의 뒤쪽 문을 통해 갈 수 있다. 한참을 가다 보면 페렛트 박사를 발견할 수 있다. 그는 이 곳에 몰래 숨어서 자신의 어머니를 되살릴 연구를 하고 있었던 것이다. 그는 자신의 어머니를 고스트 광선을 이용하여 살리기 위해 많은 실험을 거듭해 왔는데 그 결과로 나타난 것이 여러 가지 변이 생물체였던 것이다. 그는 자신의 실험을 방해하게 놔둘 수 없다면서 생명력으로 가득차 있는 현수의 액기스를 마시고 스스로 변이하여 공격해 온다.

이 곳의 컴퓨터를 조작하도록 하자

이 양파가 레프솔종

메모를 발견했다

올바른 보기를 고르자

변이한 박사와의 대결

다시 천사의 탑으로

플랜트의 사건을 해결했으면 이제 수형을 얻기 위해 윈디아로 가자. 윈디아에 도착하면 니나와 레이는 단둘이 성으로 가 윈디아 왕에게 그동안의 일에 대해 보고를 하고 모두 레이의 도움이 있었기 때문이라고 말한다. 그 후 레이에게 동쪽으로 가는데 필요한 수형을 달라고 부탁한다. 왕은 허락을 하게 되고 일단 니나는 레이에게 성을 안내해 주게 된다. 일단은 왼쪽의 계단을 통해 왕비를 만나도록 하자. 왕비는 몸조심할 것을 니나에게 당부하고, 부엌 쪽으로 레이를 안내해 가다 보면 하니를 만나게 된다. 지난번처럼 쫓아다니는 사태가 발생하지 않도록 단단히 하니를 붙잡고 있기로 하는 니나. 이제 왕에게 가 수형을 받도록 하자. 그런데 수형을 받고 밖으로 나가려는 찰나 한 병사가 급히 들어와 왕에게 레이가 류와 한 패거리라는 것을 밝히게 된다. 이에 윈디아왕은 노하게 되고 레이와 니나는 급히 도망을 가게 된다. 하지만 이내 병사들에게 포위당하게 된다. 이때, 갑자기 니나의 품에 있던 하니가 빠져나와 어디론가 가게 되고 니나는 이전에도 하니의 도움으로 성을 빠져나갈 수 있었다면서 쫓아가자고 한다. 하니를 쫓아 지하로 계속 내려가면 하니는 잠겨진 어떤 문을 두드리고 있다. 레이가 그 문을 열면 하니는 그 안에 들어가 그곳에 있는 기계장치를 작동시키게 되고 그것을 이용하여 워프하게 된다. 쫓아온 왕비를 뒤로하고 레이와 니나도 워프하게 되는데…

이 곳을 통해 워프하게 된다

워프한 장소는 윈디아성의 구석에 있는 작은 건물이었다. 이제 이 곳을 나와 류와 합류하도록 하자. 류 일행은 관소에 어떤 조치가 취해지기 전에 서둘러 관소를 지나가기로 한다. 그런데 관소를 지나 라파라 지방으로 와보면 즈브로 화산에 나있던 육로가 다 고쳐져서 어렵지 않게 울칸지방으로 갈 수 있게 되어 있다.

이 길을 따라가자

이제 천사의 탑으로 향하도록 하자. 이 곳에서는 가란드를 선두로 해야만 이벤트가 진행이 된다. 가란드를 선두로 하여 가게 되면 가란드는 이 탑의 꼭대기에 있는 비석으로 걸어간다. 과거 신의 힘을 빌어 용족을 물리친 가디언들은 그 곳에서 신에게 승리를 보고한 후 마지막으로 신을 만날 수 있도록 허락 받은 후 돌이 되어 영원한 잠에 빠지게 되었다고 한다. 가란드는 자신이 돌이 될 것을 각오하고 류를 신과 만나게 해주려는 것이었다. 그리고 기도를 시작하지만 어디선가 신은 이 곳에 오지 않는다는 목소리가 들려 온다.

그러면서 어떤 봉인에 갇힌 여성이 나타난다. 그녀의 이름은 디스(ディース). 그녀는 신은 이 곳에 오지 않는다면서 만일 신을 만나고 싶다면 자신의 봉인을 풀어 달라고 한다. 그리고 그 봉인의 열쇠는 가디언 가이스트(ガイスト)라고 하는데… 일단 울칸타파의 촌장을 만나 가이스트에 대한 정보를 얻도록 하자. 울칸타파의 촌장은 서쪽의 해상을 위아래로 오르내리는 동굴의 건너편에 한명의 가디언이 살고 있다고 한다. 이제 울칸지방의 맨 아래쪽으로 가보면 길이 하나 보이는데 이 길을 따라가도록 하자.

육로가 다 고쳐져 있다

이제 그 길을 따라가면 한 해변가에 다다를 수 있다. 이 곳의 이름은 타이드 파레스(タイド パレス). 이 곳 해변의 위쪽에는 동굴이 하나 있으니 이 곳에 들어가도록 하자. 이 곳은 시간에 따라 바닷물이 찼다 빠졌다 하면서 길 역시 뚫렸다 막혔다 하게 된다. 따라서 물이 차 있어 갈 수 없는 곳은 물이 빠지는 것을 기다린 후 통과하면 된다. 이 곳을 빠져나오면 출구 쪽에서 그로스 진(グロース ジーン)을 얻을 수 있다.

물이 빠져 있다

그로스 진

이제 이 동굴을 빠져 나오면 클리프(クリフ)라는 마을이 있다. 이 곳에는 가이스트가 살고 있다. 가이스트는 신을 더 이상 믿지 못하게 된 나머지 도망자들이 모이는 클리프에 와서 살게 된 것이었다. 가란드는 신을 만나기 위해 디스의 도움이 필요하므로 가이스트에게 봉인을 풀어 달라고 부탁한다. 그는 그 전에 류와 단둘이 이야기를 하고 싶어한다. 그는 류에게 세상에서는 용들이 전쟁을 시작했다고 알려져 있지만 실은 가디언들의 일방적으로 용들을 죽인 것이었다고 말한다. 그리고는 만일 진실로 신들의 뜻을 알 생각이 있는 것인지 가란드와 의논을 해보고 만일 정말로 그렇다면 혼자서 다시 와 보라고 한다. 이제 가란드에게 가서 대화를 나누자. 가란드는 예전부터 가이스트는 확실히 뭔가를 납득하지 않으면 행동하지 않는 성격이었다고 한다. 가란드와 대화를 한 후에는 장비를 정비한 후 다시 가이스트에게 가도록 하자. 가이스트에게 신을 만나 진실을 알아내겠다고 하면 가이스트는 그럴 줄 알았다면서 류 뒤쪽의 횃불의 가운데 서 보라고 한다. 그러면 전투에 들어가게 된다. 가이스트와의 전투에서는 화염 공격만 주의하면 되므로 화염 속성의 공격을 HP로 흡수할 수 있는 붉은 불꽃의 반지(ぐれんのゆびわ)를 장착하고 있거나 도핑 센터에서 불방지 예방주사를 맞으면 큰 도움이 될 것이다. 그는 좌우의 횃불을 이용하여 HP를 회복하므로 우선 횃불을 처리한 후 싸우도록 하자. 그를 물리치면 그는 자신이 죽기 전에는 디스의 봉인을 풀 수 없기 때문에 이런 방법을 썼다고 하면서 죽게 된다. 이제 다시 천사의 탑으로 가자. 참고적으로 가이스트의 시체를 조사하면 비스트 스피어(ビースト スピア)를 얻을 수 있다. 비스트 스피어는 공격력은 엄청나지만 장비하고 있으면 가란드의 HP가 감소하는 경우가 있으니 주의하도록 하자.

가이스트와의 대결

이제 다시 천사의 탑으로 가 보도록 하자. 디스는 수년전 천사의 탑 안으로 들어갈 때 올라갔던 계단 옆의 지하로 통하는 계단을 내려가면 그 곳에 봉인되어 있다. 류 일행이 들어가면 디스의 봉인이 풀리게 되며 디스는 가란드를 멍청한 놈이라면서 마구 패게 된다. 그녀는 이미 500년 전부터 신의 음모를 알고 있었던 것이다. 디스는 아직 용의 후예가 남아 있어서 다행이라면서 일단 장소를 옮겨 이야기하자고 한다. 그녀는 류 일행에게 즈브로 화산의 기슭에 있는 사당으로 오라고 하고는 사라져 버린다. 사당은 라파라 지방에서 즈브로 화산을 들어갔을 때 직진한 곳에 있는 입구로 들어가면 갈 수 있다. 그곳에 있는 파란돌을 류로 하여금 살펴보게 하면 갑자기 그 속의 공간으로 들어가게 된다. 그곳에서 디스는 류에게 신이 있는 곳을 알려주게 된다. 신은 북쪽 바다 건너편에 있다고 하는데… 이제 배를 얻어야 할 때다.

이 곳 계단을 내려가면

봉인 되어 있다

배를 구하러

우선 배하면 떠오르는 것은 샤드와 베이트. 그들을 만나러 가보자.

선착장에 가보면 샤드가 자신의 아기와 함께 있는 것을 볼 수 있다. 그녀에게 사정을 이야기하면 베이트는 지금 정크 마을에 수리하러 보낸 배를 가지러 갔다고 한다. 베이트가 배를 가지고 오는 것을 기다릴 여유는 없으니 직접 정크 마을로 가 보도록 하자. 정크 마을로 가보면 베이트가 배가 있는 곳으로 가고 있으니 뒤따라가도록 하자. 그곳에 가면 베이트가 그곳의 엔지니어와 이야기를 하는데 엔지니어의 말에 따르면 부품이 부족해서 아직 수리를 마치지 못했다고 한다. 이제 모모를 선두로 하여 베이트에게 말을 걸면 모모가 배를 고치는 일을 돕게 된다. 모모는 류에게 필요한 부품을 적은 메모를 주게 된다. 일단 부품을 이곳에서 찾기 위해서는 이곳의 장의 허락을 받아야 하므로 정크 마을로 가서 허락을 받도록 하자.

필요한 부품이 그려진 메모지

이 사람이 이곳의 장

이 곳에서도 진을 얻을 수 있다

레버를 조작하여 노란 이동장치의 높이를 결정하자

부품 F를 얻었다

드디어 출항이다

이 검은 배의 정체는?

정크 마을에서 배가 있는 곳으로 가는 길의 오른쪽으로 가보면 기계해변(機械浜)이 있는데 이 곳에서 부품을 찾을 수 있다. 이 곳 해변의 깃발을 든 원숭이 옆의 몸집이 큰 인물에게 가란드를 선두로 해서 말을 걸면 부품은 바다에 있는 컨테이너에 많이 있지만 그전에 먼저 힘을 시험해 봐야겠다고 한다. 그 시험이란 밧줄 당기기인데 원숭이가 깃발을 올리면 그 남자가 밧줄을 당기고 빨간 깃발을 올리면 O버튼을 눌러 가란드가 밧줄을 당기도록 해야 한다. 주의사항은 깃발을 올렸는데 줄을 잘 당기지 않거나 깃발을 내렸는데도 계속 당기게 되면 로프가 끊어져 버리거나 밸런스가 흐트러져서 실패하게 된다. 또한 상단의 숫자의 차이가 2미터 이상 나게 되면 안되므로 차이를 봐 가면서 O버튼을 누르는 속도를 조절해야 한다. 약 10미터 이상 당기게 되면 뭔가 끌려오는데 이는 컨테이너가 아니라 거대한 괴물 물고기이다. 이를 물리치면 이제 컨테이너에 들어가도 좋다는 허락을 받을 수 있다. 컨테이너는 바닷가를 바라봤을 때 왼쪽에 있다. 이곳 해변과 컨테이너 내부, 이 두곳에는 여러 부품(パーツ)이 널려 있는데 이 곳을 잘 돌아다니면서 부품 A 2개, 부품 B 2개, 부품 C 3개, 부품 D 2개, 부품 E 1개, 부품 F 2개, 부품 G 2개 부품 H 2개를 찾아야 한다. 절반 이상이 잘 보이지 않는 곳에 놓여 있으니 R1을 이용하여 샅샅이 뒤지도록 하자. 부품을 모두 찾았으면 모모에게 가 부품을 건네주도록 하자. 참고적으로 컨테이너 안에는 열리지 않는 문이 있는데 이는 현재로서는 상관없는 문이니 신경쓰지 않아도 좋다. 모든 부품을 모아 갔다면 모모는 수리를 시작하게 된다. 결국 수리가 끝나고 배는 라파라를 향해 출발하게 된다.

출항하게 되면 갑판으로 나가 니나에게 가보자. 그러는동안 베이트는 다른 선원에게 배가 왜 망가졌었는지에 대해 물어 보는데 선원은 검은 배라는 것과 충돌했었다고 하는데 그 사이에 니나와 류는 거대한 검정색 배를 보게 된다.

전설의 뱃사람

이제 라파라에 도착하면 베이트는 배를 마음대로 써도 좋다고 한다. 배의 선장은 갑자기 달려온 지그.. 그는 항해만은 누구에게도 지지 않는다면서 맡겨 두라고 한다. 이제 출항하기 위해서는 브릿지에 있는 지그에게 말을 걸면 된다. 그러면 지그는 모두와 이야기를 하고 오라고 하고 모든 동료들과 이야기를 하고 오면 드디어 출항하게 된다. 배를 조종하는 방법은 좌우방향키를 이용하여 배를 회전시키고 십자키의 위아래로 배를 전진, 후진시킬 수 있다. 일단 좌측 상단으로 배를 이동시키면 배가 마구 흔들리기 시작한다. 그리고 그 흔들림은 점점 심해져서 지그는 이대로는 배가 부서져 버리겠다면서 일단 돌아가자고 한다. 라파라에 도착하면 지그는 미안하다면서 자신의 힘으로는 안되겠다고 한다. 그는 류일행에게 '전설의 뱃사람'에 대해 이야기하게 되는데 '전설의 뱃사람'이란 뱃사람들 사이에 바다 건너편까지 항해를 했던 사람이 있다는 소문의 주인공이라면서 그것이 사실인지는 자신도 모른다고 한다. 자세한 내용은 라파라 마을의 북쪽에 있는 파치(パーチ)란 마을의 촌장이 알고 있다고 하는데 그 곳에는 배를 이용하여 좌측으로 쭉 가면 도착할 수 있다. 이 곳의 촌장에게 가보면 그는 물고기를 너무 싫어해서 생선을 먹으면서 사느니 말도 하지 않고 먹지도 않고 그냥 죽어 버리겠다고 한다. 그의 고향은 메카스 계곡 근처였다는데 착안하여 일단 메카스 계곡으로 가보도록 하자. 그 곳의 다리 밑에는 집이 한채 있는데 그 곳에 사는 여성은 시스(シース)라는 요리에 대해 알려준다.

시오타라는 생선은 메카스 근처에서만 잡을 수 있으며 샤리는 바로 근방에 있다고 한다. 또한 수우의 물은 동쪽의 찻집에서 얻으면 되며 사비초는 다우나 산지의 숲에서 구할 수 있을 거라고 한다.

우선 시오타는 메카스 계곡 바로 옆에 있는 낚시 포인트에서 잡도록 하자. 그리고 수우의 물을 얻기 위해서는 플랜트 옆의 찻집으로 가 그곳의 우물에 있는 사람에게 말을 걸면 우물에서 물을 길어 올리게 된다(이때, 가란드를 선두로 하자). 물을 길어 올리는 방법은 우선 X버튼을 여러번 눌러 두레박을 내리고 첨벙하는 소리가 나면 방향키를 움직여 물을 담는다. 한참 하면 더 이상 물소리가 나지 않는데 이때부터 O 버튼을 눌러 길어 올

리게 된다. 이때 O버튼은 X버튼을 누른 회수만큼 눌러야 하며 버튼을 누르는 속도나 타이밍을 맞추지 못하면 실패하게 된다. 이제 사비초를 얻기 위해서는 암시장으로 가는 도중에 있는 오우거 거리로 가서 그곳의 풀을 류를 이용하여 베도록 하자.

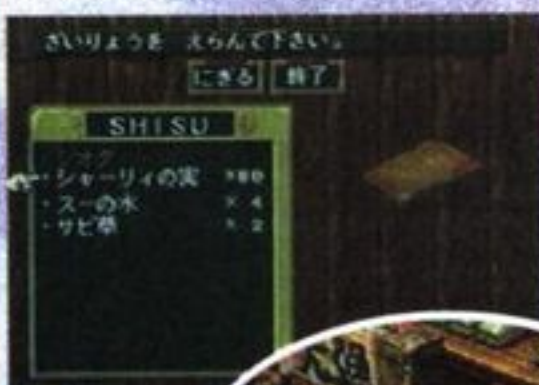
이 집의 여성에게 시스에 대한 정보를 얻자

물고기는 이 곳에서 잡자

이것이 사비초!

이 나무에서 샤리의 열매를 얻을 수 있다

이제 대부분의 준비가 끝났으니 다시 메카스 계곡으로 돌아가자. 이 곳의 집 옆에 있는 나무를 페코로스를 이용하여 충격을 주면 샤리의 열매를 얻을 수 있다. 이로써 모든 재료를 모았으면 다시 집안으로 들어가 그 여성에게 말을 걸자. 이제 그녀에게서 시스의 요리법을 배우도록 하자.

요리하는 방법은 시오타 생선, 샤리 열매, 수우의 물, 샤리 열매, 사비초를 10 : 8 : 2 : 4 정도로 섞은 후 쥐면(にぎる) 된다. 이제 다시 피치의 촌장집으로 와서 집안의 노인에게 말을 걸면 시스를 만드는 화면이 나온다. 여기서 시오타 생선을 택한 후 다른 재료들을 선택하면 선택함에 따라 양이 화면에 표시되는데 위에서 말한 비율로 적절히 조합한 후 위에 있는 쥐다(にぎる) 명령을 사용하면 촌장에게 시스를 주게 된다. 이제 촌장의 마음에 드는 시스를 만들었다면 촌장은 활기를 찾으며 류 일행에게 '해류의 서(海流の書)'를 준다. 촌장은 이 해류의 서에 적힌대로 따라하면 피치의 동쪽에 있는 돌무덤로 갈 수 있다고 한다. 그리고 그 곳에 가면 전설의 뱃사람을 만날 수 있을 것이라고 한다.

O 시스를 만드는 화면

O 기력을 찾은 촌장

이제 배를 타고 마을 동쪽, 즉 화면의 우측 상단으로 가다보면 작은 섬이 있는 육지 약간 아래쪽에 작은 섬이 두 개가 있는 곳이 있는데 그 곳으로 가보면 ??가 표시된다. 이 곳에 들어가면 제한 시간내에 전설의 뱃사람이 있는 곳으로 가야한다. 시간의 여유가 거의 없으므로 좌측 하단의 지도를 참고하면서 시간 내에 도착하도록 하자. 물론 실패해도 재시도할 수 있다. 뱃사람의 집은 지도상의 왼쪽에 반짝거리는 위치에 있다. 그의 집에 도착하면 그로부터 이야기를 들을 수 있다. 그는 자신의 본명은 쿠쿠로스(ククロス)이며 '검은 배'에 탈 수만 있다면 바다 건너편으로 갈 수 있을지도 모른다고 한다.

이 곳에 전설의 뱃사람이!

이 사람이 전설의 뱃사람이다

이 배를 탈 수 있다면!

검은 배

일단 일행은 검은 배에 접근을 해보지만 그 배는 이유없이 류 일행의 배를 공격해 온다. 일단은 피하고 다른 동료들과 대화를 나누도록 하자. 그 후 지그에게 가면 결국 결론은 일단 검은 배와 부딪치고 보자는 것이다. 이제 다시 배를 조종하는 화면이 나오면 □버튼을 누르면 배가 순간적으로 빠른 속도로 나아가게 된다. 이를 이용하여 검은 배를 향해 그냥 충돌시키도록 하자. 다만 엔진이 과열될 수 있으니 그에 주의하도록 하자. 일단 충돌에 성공하면 동료들이 무사한지 확인하도록 하자. 확인 방법은 돌아다니면서 말을 걸면 된다.

검은 배에 충돌시키자

이제 검은 배 내부로 들어가자. 일단 입구 근처에 있는 문을 열고 들어가면 크레인이 있는데 이는 아직 작동 스위치가 ON으로 되어 있지 않아 작동하지 않는다. 우선은 여기서 나와 아래로 내려가도록 하자. 어느정도 들어가면 구석에 패널이동 프로그램 장치가 있다. 그 장치는 바로 근처에 있는 네모난 판을 이동시키는 프로그램인데 P1부터 P6까지의 프로그램 중 하나를 골라 이동할 수 있게 되어 있다. 프로그램 내용은 (L = ↙, R = ↗, F = ↖, B = ↘, U = 위로, D = 아래로) 와 같은 명령의 나열로 되어 있는데 6개의 프로그램 중 하나를 골라 판 위에 올라타면 그 프로그램에 따라 이동하게 되어 있다. 여기서 P2를 고르면 건너편의 문이 있는 곳으로 갈 수 있다. 그 문을 열고 들어가면 통로에 있는 장치에서 ID카드를 얻을 수 있다. P3를 고르면 오른쪽에 있는 구멍을 통해 아래층으로 내려갈 수 있다. 이 곳에서는 크레인의 작동 장치를 ON으로 해놓을 수 있다. P4를 이용하면 왼쪽 상단의 구멍을 통해 아래층으로 내려가 스킬 잉크를 얻을 수 있다. 이제 다시 크레인이 있는 방으로 가도록 하자. 이제 그곳의 조작장치를 사용하여 크레인을 움직일 수 있다. 크레인의 사용법은 길거리의 인형 집는 로봇 손과 마찬가지로 O버튼을 누르고 있는 동안 크레인이 화면의 우측 상단으로 이동하고 한번 손을 뗐다가 다시 O버튼을 누르면 좌측상단으로 이동한다. 이를 이용하여 다소 작은 크기의 나무상자 3개를 옮겨 길을 만들도록 하자. 이제 이 길을 통해 계속 나아가면 엘리베이터가 있는 곳에 도착하게 된다. 엘리베이터는 그 옆에 있는 장치에 ID카드를 사용하면 탈 수 있다. 엘리베이터를 타고 올라가면 배를 조종하는 브릿지에 도착할 수 있다.

모모는 이 배를 움직이기 위해서는 부스터 카운트를 알아야 한다고 말한다. 부스터 카운트(ブーストカウンタ)는 엘리베이터가 있던 방의 계단을 내려가 첫 번째로 보이는 방에서 알 수 있다(화면에서도 잠시 위치를 보여준다). 이제 모모가 스타트(スタート)를 해 카운트가 시작되면 나머지 둘이서 그 방으로 가서 숫자를 본 후 모모에게 100이 될 때를 알려주면 되는 것이다. 다만 브릿지에서 그 방으로 갈 때나 그 방에서 브릿지로 돌아올 때도 카운트는 계속되므로 그것을 고려

할 필요가 있다.

이제 부스터 카운트를 볼 수 있는 방으로 가 그곳의 장치를 살펴보면 숫자가 올라가는 것을 볼 수 있다. 그리고 그곳을 뜨게 되면 숫자는 사라지지만 뚜뚜하는 소리를 통해 숫자가 올라가는 속도를 측정할 수 있으므로 그곳에서 숫자를 본 후 뚜뚜 소리를 이용하여 숫자를 계속 세면서 다시 브릿지로 돌아가 100이 되는 순간 모모에게 말을 걸면 된다. 대충 60정도까지 숫자를 보고 난 후 이동하기 시작하면 그다지 어려움이 없을 것이다. 성공하면 배는 움직이기 시작하게 되고 일행은 모두 검은 배로 옮겨 타게 된다. 그러나 갑자기 쾅하는 소리가 들리고는 비상벨이 울리기 시작한다. 브릿지에 가보면 모모는 배 앞쪽에 뭔가가 부딪친 듯하다고 한다. 화면에 표시되는 문을 통해 배 바깥쪽으로 나가 보도록 하자. 긴 통로를 지나 갑판으로 나가게 되면 암모나이커(アンモナイカ)라는 두 마리의 몬스터가 나타난다. 하지만 바닥이 경사가 져 있어 싸우기 불편하기 때문에 일단은 뒤로 물러서 평평한 곳까지 후퇴해야 한다. 방법은 방향키를 오른쪽으로 누르면 된다. 이제 이 전투에서 승리하게 되면 이제 바다 건너의 땅에 도착하게 된다.

○ 이 프로그램 장치를 조작하자

○ 이 곳에서 카드를 얻을 수 있다

○ 크레인을 조작하자

○ 이 곳이 이 배의 브릿지

이제 일행이 도착한 곳은 콤비나트(コンビナート)라는 곳이다. 일행은 그동안 자신들이 살던 곳에 떠내려오던 기계들이 이곳에서 버려지는 쓰레기였다는 것을 알게 된다. 이 곳의 사람들은 자신들의 쓰레기를 검은 배를 이용해 버려 왔던 것이다. 이 마을에서 나오게 되면 일행의 캠프 장면이 나오고 레이, 니나, 모모가 자신의 자아와 대화를 나누는 장면이 잠시 나오게 된다.

이 곳의 쓰레기들이…

이 근처에는 기계기장(機械基場)이란 곳이 있다. 이제 이 곳으로 가 보자. 참고적으로 이 근처에 있는 ? 지역에서는 트랜스 진(トランス ジーン)을 얻을 수 있다. 기계기장을 벗어나면 왼쪽에 콜로니(コロニー)가 보인다. 일단 안테나 바로 아래쪽의 입구를 통해 내부로 들어가도록 하자. 그 안에는 윈디아에서 보았던 것과 같은 형태의 워프 장치가 있다. 일단 모모는 그것을 작동시켜 보기로 결심한다. 워프장치 가운데서는 열쇠(かぎ)를 얻을 수 있다. 이제 이 곳을 나와서 오른쪽에 보이는 파란색 반원 모양의 유리 위로 가서 뛰어내리도록 하자. 그곳까지 가는 경로는 다소 복잡하므로 뛰어내리는 곳을 잘 찾아가면서 가도록 하자. 유리 위로 뛰어내리면 유리가 깨지면서 그 아래에 있는 공간으로 갈 수 있다. 이곳에는 레이저 장치와 여러개의 거울, 그리고 4개의 기둥이 있다. 모모는 이 방 벽에 있는 설명문을 읽고는 이 곳에서는 아래쪽에 보이는 기계에서 발사된 레이저를 방 여기저기에 배치된 거울로 반사시켜 방 위쪽의 네 개의 기둥이 있는 곳을 명중시키면 워프 장치가 작동할 것이라고 한다. 거울은 가장 아래쪽 것을 한 번, 오른쪽의 것을 세 번 회전시킨 후 레버를 올려 레이저를 발사하면 명중시킬 수 있다. 이제 다시 워프 장치가 있는 곳으로 가보자. 워프에 성공하면 어떤 건물에 도착하게 된다. 워프 장치가 있는 방에서 나오면 갑자기 하니가 어디론가 달려가기 시작한다. 일단 그 뒤를 좇도록 하자. 하니를 좇아오면 일행은 자신들이 도착한 곳이 어딘지를 알게 된다. 그곳은 바로 기계해변의 컨테이너. 장치를 다시 조사해 보자. 장치를 조정하기 위해서는 워프 포인트에서 나와서 하니를 좇아간 길목에서 꺾어지지 말고 쭉 가야 한다. 한참을 가다보면 비석이 하나 있고 레버가 4개가 있는 곳이 있다. 이 곳의 레버는 하나당 한번씩 밖에 조작할 수 없다. 이 레버를 조작하면 주변 구조물이 이동하게 된다. 이때, 레버 하나를 당겼을 때 다수의 구조물이 위치를 변경할 때도 있다. 맨 아래쪽 스위치 하나만을 조작한 후 아래쪽의 계단을 통해 이동하도록 하자. 문으로 나가도록 하자. 리셋은 비석을 살펴보면 된다. 여기서는 오른쪽, 아래쪽, 위쪽의 순서로 레버를 조작하면 위쪽의 계단으로 나아갈 수 있다.

○ 이 곳에도 진이 있다

○ 레이저를 거울에 잘 반사시키면…

○ 이 곳의 레버는 주의해서 조작하자

잠깐!

여기서 참고적으로 각 레버에 대한 구조물의 변화를 설명하겠다. 방향은 위쪽이 북쪽, 아래쪽이 남쪽, 오른쪽이 동쪽, 왼쪽이 서쪽이다. 그리고 옆의 동서남북에 따른 위, 아래는 구조물이 위, 아래로 이동함을 의미하며 --는 이동하지 않음을 의미한다.

동쪽 스위치 : 동쪽 위, 서쪽 아래, 남쪽 --, 북쪽 위
서쪽 스위치 : 동쪽 위, 서남북 남쪽 스위치 : 동쪽 --, 서쪽 위, 남쪽 위, 북쪽 아래
북쪽 스위치 : 동서남 --, 북쪽 위

이제 이 곳을 지나 계속 올라가면 네모난 이동 판넬이 세개가 있는 방에 도착하게 된다. 이 패널은 탑승하는 방향으로 직선이동을 하게 된다. 이를 이용하여 가운데 있는 기둥으로 이동하도록 하자. 그 기둥으로 이동하면 이 방에 있는 열리지 않던 문이 열리게 된다. 이제 계속해서 나아가면 옥상의 안테나에 도착할 수 있다. 이제 안테나를 조정해야 하는데 방향키로 안테나를 회전시키면서 잡음이 가장 작게 들리는 부분에서 O버튼을 누르면 된다. 성공하면 이제 다시 워프 장치가 있는 곳으로 돌아가자. 그곳에 가서 워프 장치 앞에 있는 조종판을 살피면 행선지를 고르게 되는데 드라그닐(ドラグニール)을 선택하도록 하자.

사진과 같이 배치한 후 이동하면 OK!

안테나를 조정하자

드라그닐

드라그닐. 그곳은 류와 같은 용족들이 사는 마을이다. 그곳에 도착한 류 일행은 그곳 사람들로부터 성대한 대접을 받게 된다. 여기서 류는 꿈을 꾸게 되는데 꿈속 에서 장로는 류에게 용들의 숙적인 여신 미리아(ミリア)에 대해 이야기한다. 잠에서 깨어난 후 레이와 함께 가란드를 찾아 이야기를 나누고 있으면 마을의 촌장이 와서 이 마을에서 가장 나이 많은 장로가 류를 보고 싶어한다고 전해 준다. 그는 마을 한가운데 있는 거대한 우물 속에 살고 있다. 그에게 갈 때는 류, 가란드, 니나, 이렇게 셋이 가도록 한다. 그는 류에게 용과 미리아의 관계에 대해 약간 이야기를 한 후 가디언과 대화를 나누고 싶다고 한다. 이제 선두에 가란드를

놓고 최장로에게 다가가면 가란드와 대화를 나누게 된다. 그러나 이내 그는 젊은 여자하고만 대화를 나누겠다고 떼를 쓴다. 이번엔 니나를 선두에 놓고 대화를 나누자. 그의 말에 따르면 여신 미리아와 용족은 오래전부터 계속해서 싸워왔다고 한다. 그리고 용족의 엄청난 힘을 두려워한 미리아는 용족을 멸종시키기로 했다고 한다. 그러나 용족이 이에 맞서 전면전을 벌인다면 세상이 멸망 할지도 모르는 일이기에 용족들은 힘을 사용하지 않은 채 순순히 당했다고 한다. 그리고는 최장로는 다시금 류에게 와보라고 한다. 이번에 류가 최장로와 대화를 나누게 되면 전투에 돌입하게 된다. 최장로는 자신은 거대한 용으로 변하여 공격해 오지만 류는 용으로 변할 수 없도록 결계를 쳐 놓았다. 이러한 악조건을 딛고 최장로를 물리치면 그는 대대로 전해 내려온 최강의 용의 힘인 '언피니의 진(アンフイニのジーン)'을 주고 숨을 거둔다.

이 곳이 바로 드라그닐

최장로와의 대결

이제 다시 우물 밖으로 나오면 마을의 촌장이 류 일행을 기다리고 있다. 그는 여신 미리아를 만나려면 드라그닐의 훨씬 북쪽에 있는 죽음의 사막으로 가야한다고 한다. 이제 사막으로 가는데는 호이스(ホイス)라는 남자가 안내인으로서 동행하게 된다. 일단은 마을 북쪽의 공장(ファクトリ-)으로 가면 레버를 조작하는 방이 있는데 이 곳에서는 맨 왼쪽에 있는 레버를 가장 먼저 올린 후 재빨리 아래쪽 레버를 당겨 길이 생겼을 때 얼른 지나가야 한다. 이 곳을 지나가면 장치를 가동한 후 캐릭터의 움직임에 따라 하는 로봇을 조종하여 레버를 조작하는 곳이 나온다. 장해물을 적절히 이용해 가면서 로봇을 레버 앞으로 이동시킨 후 필드 액션을 사용하면 로봇이 레버를 올려 준다. 이제 이 곳을 지나가면 비상구가 있다. 비상구는 비상시에 옆에 있는 붉은 창을 부순 후 열 수 있다. 따라서 모모의 바주카포를 이용하도록 하자.

레버를 올린 후 재빨리 이동하자

로봇을 잘 이용하자

비상구를 이용하자

이제 공장을 벗어나면 사막에 도착하게 된다. 함께 이곳까지 온 호이스는 사막을 지나가는 방법을 알려주게 된다. 사막을 건너기 전에는 텐트 옆에 있는 물동이에서 두번째 메뉴를 선택하여 16회분의 물을 얻도록 하자. 사막을 건너는 방법은 다음과 같다.

사막을 건너는 방법

1. 사막을 건너는 동안에는 시간이 흘러가며 40걸음에 1시간 정도가 흘러간다.
2. 낮에 걸어가면 체력의 소모가 많으므로 낮에는 캠프에서 휴식을 취하고 밤에 걷도록 하자.
3. 캠프에서 휴식을 취하면 12시간이 흘러간다.
4. 이동을 할 때는 하늘의 별을 보고 방향을 정하게 된다. 우선 어떤 위치에서 보아도 고정된 위치에 있는 북극성이 있고 그 오른쪽에는 가짜 북극성이 있다. 가짜 북극성은 현재 위치에 따라 고도나 위치가 변하므로 이에 속지 말도록 하자. 북극성의 오른쪽에는 서쪽 반짝이 별이 있다. 이 별은 사막 한가운데에 도착하면 정서쪽에 위치하게 된다.
5. 일단 사막에 들어서면 북극성을 바라보고 정북쪽으로 계속 걸어가다가 서쪽 반짝이 별이 정서쪽에 위치하게 되면 정동쪽으로 걸어가자. 그러다가 서쪽 반짝이 별이 지평선 아래로 내려가면 다시 정북쪽으로 계속 걸어가도록 하자.
6. 방향은 북극성을 기준으로 하여 모래결 방향을 참고하면 정서, 정동 방향을 확인할 수 있다.
7. 전투에 돌입했다가 빠져 나오면 캐릭터가 서 있는 방향이 다소 변해 있을 수 있으니 전투 종료 시마다 방향을 확인하도록 하자.
8. 목이 마르게 되면 HP가 감소하기 시작하니 이때는 물을 마시도록 하자. 물은 한 번 사용하면 전원의 갈증을 해소시킬 수 있다.
9. 실패한 듯싶으면 캠프에서 낙타처럼 생긴 모래 돼지를 사용하도록 하자. 그러면 출발점으로 돌아올 수 있다.

손가락 위치에 별이 있다

사막을 걸어가도록 하자

이 과정을 성공적으로 수행하면 일행은 맘모라는 몬스터를 만나게 된다. 그다지 강한 점은 없으니 정상적인 전투를 벌이도록 하자. 맘모를 물리치게 되면 니나가 더위를 먹어 쓰러지게 된다. 니나를 구하기 위해서는 모래돼지를 류의 칼베기를 이용하여 잡아 그 고기를 먹이면 된다. 니나가 회복한 후 일행은 가까스로 오아시스에 도착하게 된다.

오아시스에 도착했다

맘모와의 대결

오아시스에 도착하면 니나는 완전히 회복하게 된다. 그리고 가란드와 류는 그곳의 사람에게 신에 대해 물어 보지만 그는 신에 대해선 들어본 적이 없다고 한다. 다만 언덕 너머에 고대의 도시라고 불리는 유적지가 있다고 한다. 이제 오아시스를 벗어나 북쪽에 위치한 고대의 도시로 가자. 그 전에 고대도시 옆에 있는 ? 지역에서는 가란드를 이용하여 상자를 부수고 지나가면 진을 하나 얻을 수 있으며 그곳에는 워프장치가 있다. 고대 도시에서는 무기와 아이템도 살 수 있다. 그곳의 안쪽으로 들어가면 아무것도 보이지 않는데 뭔가에 부딪치며 HP가 감소하는 곳을 발견할 수 있을 것이다. 그곳에서는 아래층의 장치로 전등을 끄면 방어용 레이저가 보이게 되니 그것을 피해 진행하도록 하자. 그리고 메인 컴퓨터 실로 가서 비상사태 모드를 해제하도록 하자. 그리고 이곳에서는 공중스테이션 미리아로 갈 수 있도록 록을 해제할 수 있다. 공중스테이션 미리아에 가려면 1번 홈에서 엘리베이터를 이용하면 된다. 엘리베이터에 몸을 실은 일행은 어째서 자신들이 찾아가고 있는 여신 미리아의 이름이 공중스테이션이란 것의 이름에 쓰이고 있는 것인지 의문을 가지게 된다.

이 레버를 당겨 전등을 끄자

레이저를 피해 진행하자

이 곳에서 비상사태 모드를 해제하고 록을 풀도록 하자

이곳의 장치를 작동시키면 문이 열린다

스테이션, 미리아

미리아에 도착하면 그동안의 실력을 이용하여 레버를 올리고 엘리베이터를 작동시켜 메인터넌스데크(メンテナンスデッキ)로 가자. 이곳에서 진행을 하다 보면 에스컬레이터가 있는 곳이 있고 움직이는 인도가 있는 곳이 있다. 움직이는 인도가 있는 길로 가면 긴 복도를 따라 출구를 포함해 세개의 문이 있는 곳이 있다. 우선 맨 끝에 있는 방으로 가서 가스실 내에 몬스터가 잠들어 있는 것을 보고 그곳의 장치를 이용하여 가 가스밸브를 잠그도록 하자. 그리고 다시 복도로 돌아와 2번째 문으로 들어가 그 가스실로 들어가 그 몬스터를 물리치고 카드 열쇠 B를 얻도록 하자. 그리고 몬스터가 있던 자리에 리프트가 있는데 이를 타고 내려가면 오렌지 셸(オレンジ シエル)을 얻을 수 있다. 이 과정에서 +, -극을 맞추어야 하는 방이 있는데 그냥 HP 닳게 하면서 지나가도 큰 상관은 없다. 열쇠를 얻었으면 이제 에스컬레이터로 향하자. 그쪽으로 계속 나아가면 어떤 괴식물이 길을

막고 있는 곳이 있다. 이 식물은 모모에게 조금 전 얻은 오렌지 셀을 장착시킨 후 바주카포를 이용하면 해치울 수 있다. 이제 그 문으로 들어가면 닫힌 문을 하나 발견할 수 있다. 이 문은 레이의 능력을 이용하여 열 수 있다. 이 곳을 지나가 엘리베이터를 타면 에덴(エデン)이란 곳에 도착하게 된다. 이 곳에서는 죽을 줄로만 알았던 티포를 만나게 된다. 놀라운 사실은 티포 역시 용족이었다는 것이다. 티포는 산토 형제에게 당하던 날 용의 힘을 깨닫게 되었고 그 결과 지금까지 살아 있을 수 있었다고 한다. 그러나 그는 그 과정에서 너무도 많은 피를 보았고 그 피는 결국 용의 힘이 있었기 때문에 생긴 것이라며 용은 너무도 위험한 존재이며 멸망함이 마땅한 존재라고 말한다. 티포는 여신 미리아는 그러한 용족의 힘의 위험성을 다스리는 것뿐이라면서 자신이 옳은지 어떤지를 보여주겠다면서 류를 정신세계로 보내게 된다. 이 곳에서는 여러 동료들의 생각을 읽을 수 있게 된다. 처음 니나를 만난 후에 다시 되돌아가면 레이를 만날 수 있다. 레이를 만난 후 다시 왼쪽으로 나아가면 두 돌사이에 용석상이 있는 곳이 있는데 이때 돌을 건드리면 상자가 보이게 된다. 그러나 상자 앞에서는 떨어지게 되는데 왼쪽 돌을 건드린 후 떨어지면 그 밑의 용석상에 가서 말을 걸면 물건이 가지고 싶냐고 한다. 그렇다고 하면 왼쪽으로 갈 수 있게 되고 그 안에서 AP 소비를 3/4로 만들어 주는 샤먼 링을 얻을 수 있다. 이제 그 후 두 돌사이의 용 석상으로 다시 가서 말을 건 후 한참 가만히 있으면 다시 진행이 된다. 그 후 모모, 가란드, 페코로스는 다시금 티포를 만나게 된다. 결국 함께 미리아를 따르자는 티포의 뜻을 거부하면 티포는 류를 살려 둘 수 없다면서 몬스터를 불러낸다.

몬스터를 물리치면 다시 에덴으로 돌아오게 된다. 결국 티포와 대결하게 되고, 용으로 변한 티포는 정말 엄청난 맷집을 자랑한다. 대신 공격은 그렇게 강하지 않으므로 끈기를 가지고 싸우도록 하자. 티포는 죽으면서도 미리아가 옳다고 한다. 하지만 자신은 이러한 용의 힘을 원한 적이 없다면서 그냥 레이, 류와 함께 계속 도둑으로 지냈으면 좋았을 거라고 하면서 숨을 거둔다. 티포가 죽은 자리에서는 카드 열쇠 A를 얻을 수 있다. 이제 다시 에스컬레이터를 타고 미리아의 입구 쪽으로 나오도록 하자. 에스컬레이터가 있는 건물로 들어오기 전의 공간 좌측 하단에 미리아에게 가는 입구가 있다.

○ 저 가스실의 괴물 앞에 카드 B가 놓여 있다

○ 모모의 바주카로 식물을 없애자

○ 동료들의 생각을 읽게 되고

티포와의 대결

이 곳을 열고 들어가자

미래를 향해

이제 이 곳을 들어와서 진행하다 보면 그 전에 싸웠던 몬스터와 같은 모습의 몬스터들이 중간 보스로 등장한다. 하지만 그다지 강하진 않으니 걱정말자. 그리고 이곳에서 일기장이 있는 방을 나서면 갑자기 하니가 달려가기 시작한다. 따라가 보면 하니가 닫혀 있던 문을 열게 된다. 이제 그곳으로 들어가면 미리아를 만날 수 있다. 미리아를 만나 보면 그야말로 과보호증 어머니다. 자신이 지켜주지 않으면 이 세상은 멸망한다나? 그래서 자신의 힘에 대적할 만한 능력을 가진 용족을 멸망시킨 거란다. 그러면서 류의 동료들의 기억을 없앤 채 날려 버리려 하지만 페코로스가 그에 저항한다. 놀랍게도 페코로스의 정체는 현수의 분신. 그는 미리아의 생각이 잘못되었다고 꾸짖는다. 결국 미리아는 류, 본인의 뜻을 묻게 된다. 일단 모든 동료들의 생각을 물어 보자. 그 후 미리아에게 말을 걸면 최종 결정을 내리게 된다. 첫번째 대답은 미리아의 뜻을 따라 모든 힘을 버리고 그냥 지금까지 살아온 대로 세상을 내버려 두는 것. 두 번째 대답은 이 세상은 스스로의 힘으로 개척해 나가겠다는 것. 첫번째 대답을 고르면 그냥 미리아 곁에서 살게 되며 끝이 난다. 두번째 대답을 정하면 미리아는 과보호증 어머니 특유의 히스테리 증세를 보이면서 자신의 말을 안듣는다면 없애 버리는 수 밖에 없다고 한다. 이제 대결! 그리고 승리를 이끌어 내자. 승리하게 되면 이곳 미리아 스테이션은 파괴되기 시작한다. 추락하는 미리아에게 디스가 찾아온다. 놀랍게도 디스는 미리아의 여동생. 디스는 미리아에게 인간들은 더 이상 약하지 않다면서 그들을 믿어 보자고 한다. 신의 힘에 의해 오랜 세월을 살아올 수 있었던 가란드는 미리아가 쓰러짐에 따라 돌로 변하게 되고 남은 일행은 미리아 스테이션에서 탈출하게 된다. 그리고 새로이 탄생한 세상을 류 일행은 바라보게 된다.

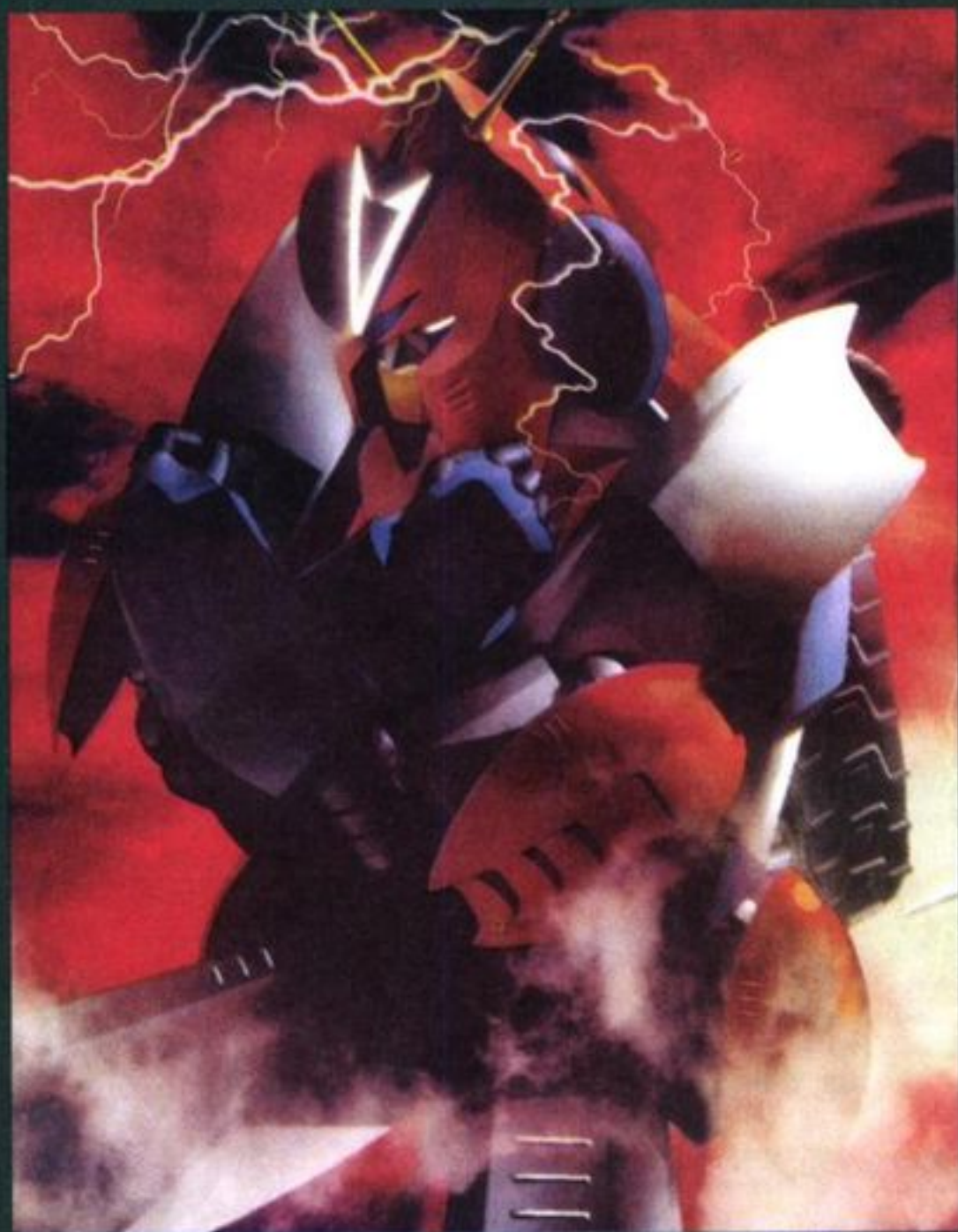
미리아와의 만남

마지막 대결

새로운 세상이…

분석후기

분석자: 김상태 (서울대 기계 항공 공학부 3학년)

「브레스 오브 파이어3」는 하드웨어가 바뀌었기 때문이라고 할 수도 있지만 전작에 비해 정말 대단한 발전을 했음을 느낄 수 있었다. 그리고 2D 캐릭터를 가지고 폴리곤 캐릭터를 사용한 「FFVII」에 못지 않은 개인액션을 보여준 캡콤의 정성에도 탄복했다. 전체적인 시나리오 역시 상당히 탄탄했으며 그다지 크지 않은 맵을 가지고도 좁다는 생각이 들지 않을 정도로 밀도있게 구성되어 있었다. 오히려 모험만 했다하면 전지구를 돌아다니며 수십개의 마을을 돌아 다니는 다른 RPG에 비해 현실성이 있다고 할까? 스토리 뿐만 아니라 화려한 연출, 잔잔한 사운드, 폴리곤을 이용한 자연스럽고 사실적인 그래픽. 모든 것에 상당한 점수를 줄 수 있는 수작임에는 틀림없다. 다만 이 게임 전체를 이끌어 가는 용족과 신의 대립, 용족의 전멸 등에 대한 이유가 그다지 납득가지 않는 점은 옥의 티라 할 수 있겠다. 과연 파란머리 용족 소년 류의 모험은 몇탄까지 이어질지 흥미롭게 지켜보도록 하자.

슈퍼 로봇 대전 F

매니어들의 꿈의 게임 슈퍼로봇대전 시리즈가 드디어 SS에 등장했다. 한층 강화된 시나리오와 정돈된 시스템에다가 인기 절정의 에바가 새로 추가됨에 따라 로봇대전시리즈의 결정판을 보고 있다는 느낌을 준다. 챔프에서는 독자들의 열망에 따라 리얼과 슈퍼를 망라한 전 50개 스테이지의 공략과 함께 완벽 대사집을 준비했다.

■제작사:반프레스토
■장르:시뮬레이션 RPG
■발매일:발매중
■발매가:6,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

F는 여기가 틀리다

슈퍼 로봇대전F 는 SFC와 PS로 등장했던 제 4차 슈퍼로봇 대전 을 기본으로 만들어져 있다.
자 그러면 지금부터 유저들의 이해를 돕기 위해 원작이라 할 수 있는 4차에서 달라진 점을 체크해 보도록 하겠다.

1. 캐릭터 메이킹의 강화

4차에서도 있었던 주인공 만들기 시스템이 한층 강화되어 주인공의 얼굴 선택 수가 2배로 늘어났고 모든 주인공의 음성을 지원한다. 단 지난번처럼 생일과 혈액형을 조합해서 정신 커맨드를 결정하는 것이 아닌 성격과 혈액형의 결합으로 변경되었다.

2. 아이템 습득 방법의 변경

4차의 경우 리페어키츠같은 보강 아이템들이 땅에 묻혀있었지만 F의 경우에는 적의 보스급들이 가지고 있다. 즉 보스들을 해치우면 아이템을 얻을수 있는 방식인데 이로서 전작처럼 아이템 습득용 유니트를 사용할 필요가 없어졌다. 그리고 로봇의 기본 성능이 떨어질수록 장비 가능한 아이템의 갯수가 많아지므로 성능이 떨어지는 로봇이라도 상당한 파워업이 가능해졌다.

3. 기력의 중요성 강화

기력은 유니트의 전체적 성능에 상당한 영향을 끼치는 중요한 패러미터. 그런데 이번 작품에서는 이 기력의 중요성이 더욱 높아졌다. 일단 적을 해치웠을 때의 상승 기력 수치가 +5에서 +4로 변경되었고, 적에 공격을 받을 때마다 +1이 되던 시스템이 F에 와서는 캐릭터의 성격에 따라 차이가 생기게 되었다. 다가 격려로 기력을 올려주던 방식도 한꺼번에 4대가 가능했던데 비해 1대로 줄어들어 사용하기가 상당히 힘들어졌다. 이러한 이유로 전함을 이용한 보급에는 상당히 신중을 기하는 것이 좋다.

4. 정신커맨드는 아껴라?

스테이지 종료시 캐릭터의 남아있는 정신 커맨드로 ×2의 경험치를 주도록 되었다. 이번 작품은 스테이지에 따라 적들의 레벨이 잘 오르지 않기 때문에 그 정도의 경험치도 상당히 중요하게 생각될 것이다. 그리고 전작의 행운이 행운과 노력이라는 두개의 정신커맨드로 나뉜데다가, 전반적으로 사용 포인트가 상향 조종되어 있어서 사용에는 한층 신중을 기하는 것이 좋다.

5. 이야기의 몰입도를 높여주는 DVE시스템

이번 작품에 새로 도입된 시스템으로 전투시 이외에 시나리오 데모 장면에서 원작에 등장했던 명대사들이 목소리로 재현되는 방식으로 원작 애니메이션을 좋아하는 사람들에게는 더할 나위없는 서비스가 될 것이다.

남아있는 포인트의 2배가 경험치

6. 회복 유니트들의 중요성 강화

지금까지는 건물 위에서 전투할 경우 매턴마다 HP와 에너지가 10%씩 회복되었지만 이번에는 에너지만 회복될 뿐 HP는 회복되지 않게 되었다. 그리고 거의 기본 정신커맨드였던 근성이 이번에는 거의 사라짐에 따라 회복유니트 이외의 회복방법이 거의 사라져 버렸기 때문에 매 전투당 1-2대의 회복유니트를 거의 필수적으로 데리고 다녀야 한다. 그리고 회복에 많은 경험치를 줌으로서 지친 캐릭터의 레벨업에도 큰 도움을 준다.

7 적들도 맵병기를 사용한다

로봇대전에서 맵병기는 많은 적을 손쉽게 상대할 수 있는 가장 손쉬운 수단. 하지만 지금까지의 시리즈의 경우 적들이 맵병기를 쓰는 것은 아주 한정된 경우밖에는 없었지만 이번 경우에는 2대 이상을 공격할 수 있다고 판단될 경우 거의 반드시라고 해도 좋을 정도로 맵병기를 사용해 온다. 때문에 맵병기를 가지고 있는 적 주변에는 절대 2대 이상을 일렬로 늘어놓는 일이 없도록 하자.

8 동영상의 강화

지금까지 로봇대전에 등장했던 동영상들은 원작의 애니메이션 부분을 게임기의 스펙 하에서 재구성하는 [illegible] 이번 F에서는 원작의 [illegible] 동영상 파일로 [illegible] 한층 생동감 있는 동영상을 [illegible] 있게 되었다.

게임의 기본 진행

시나리오 프롤로그
이야기의 진행과 함께 시나리오 전개의 분기점이나 시나리오의 특징, 공략의 힌트를 전해준다.

유니트 선택
전투에 참가하는 유니트를 선택한다

전 투
자군의 유니트를 조작해서 아군과 적군을 번갈아 한 페이스씩 조종해 가면서 전투를 벌인다. 특정 상대를 만나면 설득같은 이벤트가 벌어지기도 한다.

시나리오 에필로그
시나리오 프롤로그와 성격이 비슷하다

인터미션
시나리오 세이브와 함께 장비의 파워업이나 파일럿 바꾸어 태우기, 강화 장비의 장착이 가능하다.

데이터 화면 소개

유니트 데이터

1. 기체의 HP와 에너지
2. 기체가 지닌 특수능력.
3. 기체가 장착하고 있는 강화 장착 파츠
4. 기체의 사이즈. 크기가 클수록 피탄율이 높아진다. S부터 LL까지로 구분된다.
5. 기체의 패러미터
■타입: 기체가 가장 특기로 하는 지형을 표시
■이동력: 1번 이동으로 갈수있는 헥스 수
■ 운동성: 유니트의 운동 능력에 조종사의 명중, 회피율을 플러스한 것
■장갑: 유니트의 방어력
■한계 반응:파일럿의 반응능력에 어디까지 대응할 수 있는가를 표시. 파일럿의 명중율이나 회피율+운동성이 이 수치를 상회할 경우 한계 반응 수치까지밖에는 발휘되지 않는다.
6. 지형적응: 각 지형에 대한 적응정도를 나타낸다. A부터 D까지 존재하는데 -가 표시되는 유니트는 기본적으로 그 지형에서 행동 불가다.

특수능력 소개

■실드(シールド): 있다면 캐릭터의 실드 방어 능력을 사용할 수 있다.
■변형(變形): 다른 모양으로 변형이 가능하다
■합체(合體): 특정 유니트와 합체 가능
■분신(分身): 기력이 130이 넘으면 적의 공격을 1/2의 확률로 회피한다.
■빔코트(ビームコート): 약한 능력의 빔병기를 무효화한다.
■HP회복(回復): 매턴마다 일정치의 HP를 회복한다.
■오라바리어(オーラ バリア): 위력3000까지의 빔병기를 무효화한다
■AT필드(ATフィールド): 위력 4000 이하의 모든 공격을 무효화시킨다.

강화 파츠

■부스터: 이동력 +1
■메가부스터: 이동력 +2
■사이코 프레임: 운동성 +15, 한계반응 +30
■바이오센서: 운동성 +10, 한계속도: +15
■아포지모터: 이동력 +1, 운동성 +5
■마그네트 코팅: 운동성+5, 한계반응+20
■프로페란트 탱크: 에너지 50회복, 1회 사용 가능.
■프로페란트탱크S: 에너지 200회복, 1회 사용 가능.
■미노므스키 브라스트: 하늘을 날 수 있게 해 주고 유니트의 지형적응이 호A가 된다.
■고성능 레이다: 맵병기와 1칸무기를 제외하고는 무기의 사정거리가 1씩 늘어난다.
■초밤아머: HP+500,장갑+150
■하이브리드 아머: HP+800, 장갑 +200
■파티마: 이동력+2, 운동성+20, 한계반응+30
■리페어키트: HP2000회복, 1회사용가.

파일럿 데이터

1. 레벨: 파일럿의 숙련도를 나타낸다. 레벨업에 따라 기본 능력치의 업 이외에도 정신커맨드나 특수기술이 생기는 경우가 있다.
2. 기력: 공격력, 방어력에 영향을 주는 수치. 적 공격을 방어하거나 적을 파괴, 아군이 적을 파괴했을때 올라가고 보급을 받으면 다운된다. 기력이 부족하면 사용할 수 없는 무기도 많다.
3. NEXT: 다음 레벨업까지 필요한 경험치
4. 패러미터
■격투: 격투무기 사용시의 공격력
■사격: 사격무기 사용시의 공격력
■회피: 높을수록 적의 공격을 피하기 쉽다.
■명중: 높을수록 공격의 명중율이 높아진다.
■반응: 방어력에 영향을 끼치는 것 그 외에도 130이 넘으면 1턴에 2번 움직일 수 있다.
■기량: 크리티컬율에 영향을 끼친다. 전투 중인 적보다 수치가 낮다면 공격의 크리티컬율이 다운되고 적은 올라간다. 반대의 경우는 물론 효과도 반대.
5. 정신포인트: RPG의 MP의 개념으로 정신커맨드를 사용할때 소비된다.
6. 정신커맨드: RPG의 마법개념으로 최고 6개까지 기억할 수 있다. 개인마다 습득 가능한 정신커맨드는 정해져있다.
7. 특수기능: 그 파일럿이 익히고 있는 특수능력과 레벨
8. 지형효과: 지형에 대한 적응능력을 나타낸다.

특수 기능

캐릭터의 특수 능력으로 레벨이 올라감에 따라 발휘되는 확률이 높아진다.
■뉴타입(ニュータイプ): 사이코뮤 병기를 사용 가능하고 명중 회피율에 보너스가 주어진다.
■실드방어(シールド防禦): 방패를 사용해 대미지를 1/2로 줄인다.
■베어떨치기(切り佛い): 실탄병기나 사벨류의 공격을 무효화한다.
■저력(底力): 빈사상태에서 크리티컬율이 올라간다

정신커맨드

■정찰(偵察) : 1: 적 유니트의 스테이터스를 조사한다
■대역(みがわり): 35 : 지정한 아군 유니트를 대신해서 한턴동안 적의 공격을 받는다.
■노력(努力): 20: 적에게서 받는 경험치가 한턴동안 2배가 된다.
■집중(集中): 15: 1턴동안 명중율, 회피율이 30% 올라간다
■빛나기(ひらめき): 15: 적으로부터 공격을 1번만 완전하게 피한다.
■자폭(自爆): 1: 접근 유니트는 누구던지 자신의 HP만큼 대미지를 입힌다.
■필중(必中): 25: 1턴동안 명중율이 100%가 된다.
■근성(根性): 20: 자신의 HP를 30% 회복한다.
■탈력(脫力): 50: 지정한 유니트의 기력을 10 다운시킨다.
■신뢰(信賴): 30: 지정한 유니트의 HP를 30% 회복시킨다.
■열혈(熱血): 40: 적에게 가하는 대미지가 1번만 2배가 된다.
■은신(隱れ身):60: 1턴동안 적으로부터 공격을 받지 않는다
■철벽(鐵壁): 30: 1턴동안 장갑이 2배가 된다.
■행운(幸運): 45: 적으로부터 받는 돈이 1번만 2배가 된다.
■초근성(ド根性) : 40: 자신의 HP를 완전 회복한다.
■기합(氣合) : 40: 자신의 기력을 10올린다.
■혼(魂) : 60: 적에게 가하는 대미지가 1번만 3배가 된다.
■격려(激勵): 70: 지정한 유니트의 기력을 10 올려준다.
■착란(かく亂): 70: 1턴동안 적의 명중율이 반이 된다.
■조절(てかげん):10: 자신보다 기량이 낮은 적을 쓰러트리지 않고 HP10을 남겨둔다.
■재동(再動): 90: 옆에 있는 행동 중지된 유니트를 다시 행동 가능하게 해준다.
■우정(友情): 70: 아군 전원의 HP를 반 회복시켜준다.
■사랑(愛): 100: 아군 전원의 HP를 완전히 회복시켜준다.
■부활(復活): 120: 파괴된 아군을 1대만 부활시킨다.
■각성(覺醒):60 :자신을 한번더 움직일 수 있게 해 준다.
■도발(挑發):35 : 지정한 적이 자신을 노린다. 그 적의 공격 명중율과 회피율은 반이 된다.
■가속(加速):10 : 이동거리를 한번에 한해 +3 해준다.
■보급(補給):65 : 지정 유니트 전 에너지와 탄환을 보급해 준다.
■꿈(夢):??? : 이번에 추가된 커맨드 아군 유니트 중 하나를 지정해 보통 때에 두배의 포인트를 사용해서 그 캐릭터의 정신 커맨드를 사용할 수 있다.
■기적(奇跡):40 : 궁극의 정신 커맨드. 가속 + 행운 + (기합×3) + 필중 + 빛남 + 혼을 동시에 걸어준다. 유일하게 참 화우만이 가지고 있다.

주인공 캐릭터 선택

성격은 다음 4가지다

게임을 시작하기 전에 자신만의 주인공을 선택하게 된다. 누구를 결정하던 관계없지만 타입을 슈퍼로 선택하느냐 리얼로 선택하느냐에 따라 주인공 메카의 성격과 함께 앞으로의 시나리오 전개가 결정되므로 신중하게 선택하도록 하자. 일반적으로 초보자들에게는 슈퍼타입으로 먼저 즐기는 것을 권유한다. 그리고 캐릭터당 성격에는 진지하고 상냥한 열혈한, 이론가이지만 시성을 좋아함, 좀 이상한 성격, 우울하고 허무주의적이라는 4개의 성격이 준비되어 있어서 이 성격에 따라 캐릭터의 대사와 보이스가 결정된다. 주인공의 정신커맨드는 성좌와 성격의 조합으로 결정된다.

유명한 대사인 경우가 많다

시나리오 분기표

리얼계 | 슈퍼계

1- 자욱한 암운
2 - 대결!? 마징가Z 대 겟타로봇G
3- 더 스트레인저
4- 하늘로 부터의 충격
5- 샹그릴라 칠드런
6- 특훈! 대설산 집어던지기
7- 비정의 테러리스트
8- 포세이돈의 습격
9- 히이로 대 리리나
10- 의문의 자객 적은 건담?
11- 사도 출현
12- 사도 내습
13- 에반게리온 시동
14- 수전기대출격
15- 일할! 수전기대합류
16- 남해의 사투
17- 배신 *
18- 사도, 다시 *
19- 대 위기!! 콤바트라V, 합체 불가능!?
20- 부상

선택

고라온
21- 고라온 구출

그란가란(리얼)
22 데빌건담 출현

그란가란(슈퍼)
23 그란가란 구출

24- 표적은 론도벨
25 론도벨에의 자객

리얼
26- 경이의 데빌건담

슈퍼
27 데빌건담 다시

28 고라온의 위기

우회한다
29- 노림받는 광자력 연구소

우회하지 않는다
30- 적 포위망을 돌파하라

31- 제트 스크랜더 위기일발
32- 널프 습격
33- 도쿠가의 야망
34- 지브로 침입 (전편)
35- 지브로 침입 (후편)
36- 눈을 떠라 초수기신
37- 합체 초수기신 단쿠가
38- 미아의 결의
39- 대장군 가루다의 비극
40- 그 이름은 동방불패
41- 유지 동방불패 미스터 아시아의 등장
42- DC의 음모
43- 아데러드 탈회(전)
44- 아데러드 탈회(후)
45- 오퍼레이션 레콘키스타
46- 콜로니의 반격
47- 론도벨, 우주로
48- 화평성립
49- 재회의 상스킹덤
50- 하만의 환영

공통 스테이지
리얼 전용 스테이지
슈퍼 전용 스테이지

프롤로그

일찍이 외계로부터의 침략을 예상한 한 사람의 천재 과학자가 있었다. 비안졸다크 박사는 비밀결사 「디바인 크루세이더스」, 통칭 DC를 결성, 앞으로 다가올 침략자들에 맞서 싸우기 위해 무력을 이용 세계를 통일하려고 했다. 당초 DC는 그 압도적인 군사력에 의해 세계의 거의 8할을 통일했다. 하지만 마징가Z, 겟타로봇, 간담을 중심으로 하는 화이트베이스 부대의 활약에 의해 DC는 파괴. 비안박사는 죽음의 순간 이상인에 대한 침략을 경고하면서 화이트베이스 부대에게 미래를 맡긴다.

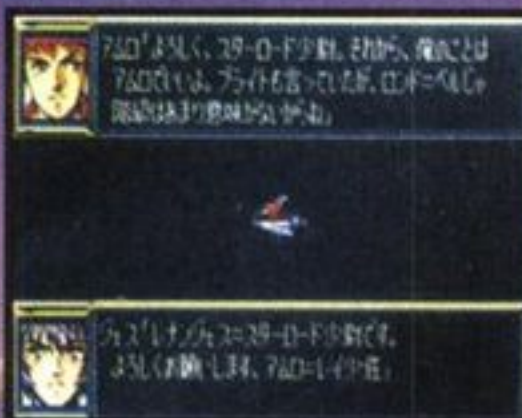
시간은 흘러 DC전쟁 이후 수개월 뒤

한때 파괴되었다고 생각했던 DC가 자[illegible]에 의해 다시 그 힘을 되찾아 각지에서 게릴라전을 전개하기 시작했다. 그 대항 수단으로서 각국 수뇌부들은 UN으로부터 새로운 [지구연방정부]를 설립. 지구의 [illegible]화적 통일을 시도했다. DC전쟁의 공로자 화이트 베이스의 멤버들은 지구연방군[illegible] 외부부대 [론도벨]로 재편되어 치[illegible]의 임무를 맡게 된다.

[illegible] 중 연방군의 부대가 소멸하는 [illegible]이 발생한다. 조사에 나선 론도벨은 사건의 [illegible]이 비안박사가 예고했던 외계 [illegible]의 지구 침략이라는 사실을 알[illegible]. 그리고 론도벨은 부활한 DC와 [illegible]에 있는 이성인과의 전투에 돌입한다. 힘겨운 싸움의 결과 다시 DC를 쓰러트리고 이성인을 몰아냈은 론도벨. 하지만 여기에서 그들은 다시 놀랄 만한 사실을 알게 된다. 지구를 습격한 이성인은 일부[illegible]에 지나지 않는다는 것을. 그들은 당시 기술만이 극도로 발전시킨 지구 문명을 위험하다고 판단해서 그 기술 레벨을 감시하기 위해 왔던 것이다. 론도벨의 활약에 [illegible] 이성인을 격퇴. 그들은 감시란 목적으로 왔다는 것 때문에 [인스펙터] 라고 불리게 되었다.

[인스펙터 사건]으로부터 4개월 뒤

전쟁에 의해 파괴된 지구 경제의 재건에 [illegible]진 지구 정부는 우주 이민에 대해 불리한 정책을 전개하기 시작했다. 그러한 연방의 고압적 정책에 반항한 콜로니는 연방에 대항하는 존재로서 D에 새롭게 힘을 모아 주게 되었다. 한편 론도벨은 [라 기아스 사건]으로 인한 장기 부재를 이유로 그 권한과 규모가 축소되었다. 카부토 코우지, 류마, 하란만장같은 민간인들은 부대를 떠나게 되고 사령관 브라이트 대령도 감속 처분을 받는다. 그리고 DC를 배신한 사아 아즈너블-쿠와트로 바지나 대령은 군을 떠나는 방식으로 종적을 감추어 버린다.

연방군은 론도벨을 대신하는 치안유지 부대로 자미토프 중장이 주장하는 [디탄[illegible]]의 결성을 허가. 자미토프 중장을 사령[illegible]한다. 디탄즈의 강압적 [illegible]은 콜[illegible] 태도를 경직시켜 지구[illegible] 감돌기 시작했다. [illegible]

오리지널 주인공의 등장

시미는 강적이다

시나리오 프롤로그

아무로: 아 브라이트, 기다려… 이런 브라이트 대령님이라고 불러야 했는데.

브라이트: 적당히 해라 아무로. 따분한 사무 작업에서 겨우 해방된 처지니까. 언제나처럼 부탁해.

아무로: 하하하. 알았어. 그런데 브라이트. 그쪽에 있는 사람은 소문의 신병인가?

브라이트: 그래. 코웬 중령으로부터의 추천 받은 사람이야. 우수한 성적으로 나이메헨을 졸업한 것 같더군.

아무로: 호. 우리들의 후배인가.

제스: 레난제스 스타로드 소위입니다. 잘 부탁드립니다. 아무로 레이 소령.

아무로: 잘 부탁한다. 스타로드 소위. 지금부터 나는 아무로라고 부르면 된다. 브라이트도 말했지만 론도벨에서 계급은 그다지 의미가 없으니까.

제스: 의미가 없다?

아무로: 지금은 그렇지 않지만 예전에는 론도벨에 민간인이 많이 있었거든. 그들을 군대의 규율로 누를 수는 없는 일이니. 그들은 어디까지나 선의의 협력자들이니까.

제스: 아 그러면 겟타로봇의 류마 씨나 마징가의 카부토 씨가 선의의 협력자… 라고요. 아 어쩐지 괴짜한 소리같은데요.

아무로: 그런 이야기지. 자 두사람 모두 오[illegible] 지쳐 있을 텐데 미안하지만 출전에 명[illegible]어. 루나츠가 DC의 잔당에게 저격당[illegible] 것 같으니 우리에게 그쪽으로 향하

리얼 로봇 계열

제 1화 자욱한 암운

초기 적

돔II (가이아 LV 11 /마그네트 코팅), 돔II(올데카 LV 10/ 리페어키트), 돔II(맛슈 LV 10/ 리페어키트), 자크개량

5턴 B

가베라 테트라(시마 LV 11/ 프로페란트 탱크), 무사이 개량형(LV 7 /프로페란트 탱크 S), 자크 개량형(LV 7 ×3)

공략

검은 삼연성은 강력한 적이기는 하지만 그 보다 더 급한 것이 B지점에서 5턴째에 등장하는 시마가 데리고 오는 무사이 개량형이다. 맵의 구석에 등장하는 데다가 6턴째는 후퇴하므로 그를 위해서는 게임을 시작하자마자 지점B로 병력을 몽땅 데리고 가야만 한다. 원군이 등장하면 무조건 무사이에게 집중 공격을 해서 꼭 격침시키자. 3턴째에 지점 A에서 에마와 카스 복귀. 시마의 가베라 테트라는 장갑이 두터우므로 주의가 필요하다. 6턴째 C지점에서 겟타가 증원군으로 등장. 하지만 전장에서 너무 멀어서 그다지 쓸모는 없다. 이때 만약 주인공이 열혈타입이라면 등장하는 겟타를 보면서 감탄을 늘어놓는다. 게임의 초반이므로 이곳에서 주인공의 레벨을 올려 두는 편이 좋다. (습득 아이템은 해당 캐릭터 뒤에 표시하였지만 두개 중 하나가 랜덤으로 나오는 수도 있다.)

브라이트: 이런 이런. 변함없이 사람부리는 것을 좋아한다니까. 윗사람들은.

코우: 또 DC의 잔당인가. 녀석들은 어떻게 그렇게 힘이 넘치는 걸까?

아무로: … 요즘 연방 정부의 정책이 우주 이민자들에게 불리하게 되어가고 있기 때문이겠지. 콜로니의 사람들 중에서 반연방을 외치는 DC에 협력하는 사람들이 나타나도 이상한 일은 아니야.

바니: 정말 요즘 연방의 정책은 너무 심해요. 그런 세금을 매긴다면 콜로니의 경제는 파탄이 나 버릴 겁니다.

크리스: 그렇다고 해도 DC의 테러 행위를 용서할 수는 없어.

브라이트: 그렇지. 그렇기 때문에 [illegible] 치안 유지 부대로서 파견이 된 것이[illegible]

에마: 그러고 보니 브라이트 함장. 디탄즈가 설립되었다는 소식은 사실인가요?

화: 디탄즈? 그게 뭐에요?

에마: 뭐라더라… 자미토프 중장이 제안한 치안 유지 부대라고…

브라이트: …DC잔당이 중심적 멤버가 된 부대다. 이미 활동을 개시하고 있어.

카스: DC의 잔당? 그런 바보같은!?

브라이트: 자미토프 중장은 일석이조의 묘안이라고 생각하고 있는 것 같더군. 자 다른 질문이 없다면 슬슬 출발해 볼까

아무로: 아무래도 아직은 습격을 받지 않은 것 같군.

브라이트: 먼저 부대를 배치하도록 하지. 스타로드 소위. 자네는 후열로 물러나 있도록.

제스: 알겠습니다. 지금부터는 저도 제스라고 불러 주십시오.

아무로: 알았다. 제스. 조심해.

시나리오 돌입

제스: … 조용하군요. 정말 DC는 이곳을 노리는 [illegible]

코우: 오지 않으면 좋겠지만...
-폭발-

제스: 우왓, 무 뭐지!?
아무로: 이런!! 벌써 내부에 침입해 있었나!?
브라이트: 에마 중위, 키스 소위, 루나츠 내부를 조사하도록. 나머지는 경계를 강화해라.
에마: 알겠습니다! 키스 소위, 가자!
키스: 네.

브라이트: 대단한 피해가 없으면 좋겠지만...
가이아: 흠, 역시 론도벨이 와 있었군.
올테가: 연방의 개.... 박살을 내주지.
브라이트: 이런! 지금의 폭발은 양동작전이었나!? 급히 에마 소위와 키스 중위를 부르도록.
토레스: 알겠습니다.

3턴 초

키스: 내부의 피해는 대단하지 않은 듯합니다.
아무로: 듯 하다고? 확인하지 않았나?
키스: 아 그게요 저...
에마: 출입금지 구역이라는 이유로 내부를 확인할 수 없었습니다.
브라이트: 그런가, 수고했다. 적은 수가 많아. 흩어지지 말도록.

5턴 말

시마: 쳇, 검은 삼연성이라는 사람들이 뭘 꾸물거리고 있지? 꼴불견이군.
코우: 가베라 케트라! 시마 가라하우인가!

6턴 초

류마: 모두들 무사한가!?
화: 겟타로봇! 류마씨들이군요!
브라이트: 류마, 하야토, 벤케이!? 어떻게 여기에...
류마: 이야기는 나중이다. 그것보다 이 녀석들을 어떻게 하지 않으면! 간다 하야토 벤케이!
벤케이: 오! 특훈의 결과를 보여주지! ... 그렇긴 해도 우주라면 대설산 던지기를 사용할 수 없잖아.
제스: 이야 겟타로봇이다!! 우와! 이렇게 가까이에서 보게 되다니, 론드벨에 들어오길 잘했어!!
류마: 무 뭐야?
제스: 아 인사가 늦었군요. 저는... 아 아니지. 소관은 이번에 론드벨에 배속 받은 레난제스 스타로드 소위입니다.!! 제스라고 불러 주십시오.
류마: 아 그런가, 잘 부탁한다, 제스.

시나리오 에필로그

브라이트: 겟타팀 모두 잘 와 주었다. 그러나 하야토에 연구소 쪽은 괜찮나?
류마: 그런데 하야토에 박사님으로부터 신경 쓰이는 소식을 들었습니다. 박사님이 스톡홀름에서 개최된 로봇 공학 학회에 출석하셨을 때의 일입니다만...
최근 로봇 공학의 유명한 박사들이 여러명 행방불명되었다는 겁니다. 그것도 모두 콜로니 출신자들로...
브라이트: 그것은... 처음 듣는 소리인데.
류마: 실종신고가 나 있는 것은 아니고, 단순히 연락이 되지 않으므로... 처음은 모두 연구에 몰두해 있을 뿐이라고 생각했지만... 그렇다고는 해도 최근 그 수가 너무 많습니다.
하야토: 그래서 사이드7에 있는 박사의 친구분을 찾으러 왔다가 여러분을 만나게 된 거죠.
류마: 그래서 저희들은 지금부터 그 박사님이 계신 곳으로 가지 않으면 안됩니다. 사실은 여러분에게 협력을 해 드리고 싶지만...
브라이트: 아 그렇다면 도리가 없지. 게다가 지금의 론드벨은 독립권이 없으니까. 마음대로 여러분들을 편입시킬 수도 없으니...
아무로: 하지만 브라이트, 민간인을 경호하는 것은 멋진 임무잖아. 그렇다면 그 박사가 있는 곳까지 우리들이 경호로서 따라가도 좋겠지.
브라이트: 아 그렇구나... 그 방법이 있었군. 그래도 좋겠나 류마.
류마: 물론 대환영입니다. 부탁드리겠습니다.
벤케이: 그런가... 모두들 고생했군.
에마: 그런데 카부토 군들은 어때요? 건강한가요?
류마: 아 지금은 아메리카 지역에 있습니다. 테스라-라이브 연구소에서 연구 조수를 하고 있다던데요.
나나: 그 사이드7에 있는 하야토에 박사님의 친구라는 분 어떤 사람이죠?
하야토: 라이조우=카슈 박사라고 생물 공학에서 큰 업적을 남긴 사람이라더군요.
코우: 헤-
류마: 최근 연락이 되지 않는다고 하던데.. 별일 없으면 좋겠지만...

제 3화 더 스트레인저

초기 적

오제(네이 LV 12 / 바이오 센서), 밧슈(안톤 LV11/ 프로페란트 탱크), 밧슈(벳케라 LV 11 / 프로페란트 탱크), 그라이아(LV 7 × 3), 그라이아(LV 6 ×3), 아론(LV5 ×4)

공략

초기 배치는 다비의 엘가임과 암, 카오의 디자드 2대. 정면으로 부딪치면 승산이 없으므로 그 자리에 가만히 있으면서 다가오는 적만을 상대하자. 3턴째 지점 A에서 론도벨 등장. 이 스테이지에서 주의할 점은 오제나 밧슈 앞에서 우리편 기체를 일렬로 늘어놓지 말라는 것이다. 이번 F에서는 전작들과는 달리 적들이 맵병기를 마구 써 대므로 방심하고 있다가는 맵병기의 밥이 되어 버린다. 그리고 오제와 밧슈에게는 빔코트가 장비되어 있으므로 위력이 낮은 빔무기는 무효가 되어 버리니 주의하자. 오제는 HP가 10000정도 되는데 가만히 두면 8턴째 퇴각하므로 무리하게 상대할 필요는 없지만, 해치우면 '바이오 센서'라는 좋은 아이템을 얻을 수 있으므로 꼭 한번 시도해 보자. 제일 믿을 만한 무기는 역시 겟타의 겟타빔. 명중 확률이 낮기는 하지만 리셋을 계속하면서 기회를 노리자. 물론 적당한 개조와 열혈은 필수. 겟타2의 무적 회피기인 겟타비전은 기력이 130이 넘어야 사용 가능하다는 점에 유의하자.

헤비메탈에게는 빔코팅이 장비되어 있다

맵병기에는 항상 주의를...

시나리오 프롤로그

류마: 뭐라고요! 카슈박사님과 면회가 되지 않는다뇨!
사관: 군으로부터의 명령으로 저도 자세한 것은 모릅니다.
하야토: 이래서야 이야기가 안되는군. 어떻게 하지?

류마: 우선 하야토에 박사님께 연락을 취하자.
하야토에 박사: 그래... 카슈 박사가 면회 사절이라고...
하야토: 군이 관련되어 있는 듯한 기미가 있습니다만...
하야토에 박사: 음, 콜로니에서 대체 무슨 일이 일어 난거지.... 미안하지만 자네들은 당분간 론드벨과 행동을 같이해 주게.
류마: 그것은 관계없습니다만... 지금의 론도벨은...
하야토에 박사: 그 문제라면 알고 있네. 하지만 우연히 목적지가 같다고 하면 문제는 없겠지?
류마: 아 과연.
하야토에 박사: 자네들이 하루빨리 론드벨에 복귀할 수 있도록 나도 힘써 보겠지. 그때까지는 좀 불편하겠지만, 잘 부탁하네.
류마: 알겠습니다, 박사님.

벤케이: 이런 사정으로 지금부터 당분간 잘 부탁드립니다.
아무로: 이쪽이야말로. 겟타 팀이 있다면 마음 든든하지.
에마: 그런데 브라이트 함장, 우리들의 다음 예정지는?
브라이트: 지금 당장 급한 임무는 없으니, 한번 론데니온으로 돌아가, 보급을 받는 편이 좋겠지.
벤케이: 자 그러면 우리들의 목적지도 론데니온이 되겠군.

화: 함장! 이상한 통신을 잡았습니다.
브라이트: 이상한? 대체 무슨 일이지?
화: 그것이... 언어가 좀 다른 것 같습니다. 어떻게 할까요?
뭔가 브라이트: 회선을 돌려보도록.... 음... 확실히 들어본 적이 없는 말이로군. 말투로 보면 긴급사태인 듯한데...
아무로: 조사하러 가도록 하지.
브라이트: 음, 토레스, 진로를 전파의 발신지로 돌린다. 전원 제 2전투 배치! 언제라도 출격 가능하게 준비하도록!

시나리오 돌입

다바: 큰일이다, 포위당했는데!
암: 이런....
카오: 어떻게 할거나 다바! 이대로라면 몰매 맞아서 저 세상갈 판이야. 그러니까 내가 그만두자고 그만큼 말했잖아
암: 지나간 일을...
고 따져서...
리리스: 다바...
어떻게...

다바: …어쨌든 간에, 여기를 돌파할 수 밖에.

네이: 참. 이런 곳까지 도망치다니. 근성이 있군. 다시 봤는걸.

3턴 초

아무로: 뭐야? 본적도 없는 기체들끼리 전투?

브라이트: 아 기다려! 저것은… 헤비메탈!?

아무로: 브라이트는 뭔가 알고 있나?

브라이트: 약 1개월쯤 전에 지구와의 교섭을 요청했던 외계인… 펜타고나의 군용기다.

엠마: 어? 그런 이야기는 처음 들었는데요.

브라이트: 연방의 상위층밖에는 모르는 일이니. 정식으로 조약을 맺기 전에는 극비로 하려는 생각이었던 것이겠지.

크리스: 그런데 왜 이런 곳에서 전투를?

브라이트: 알 수 없지… 내란일까? 하여튼 전 주파수대로 통신을 보내서 사정을 들어보자.

일본: 이 별의 군대같습니다. 통신을 보내오고 있는데 어떻게 할까요! 네이님.

네이: … 뭐 딱 좋을 때다. 슬슬 선전포고도 알고있을 테지. 한꺼번에 처리한다.

벳케라: 그러면 한번 놀아 볼까요.

화: 안됩니다. 응답 없습니다.

브라이트: 어찌된 일이지…

다바: 캬오. 번역기의 상태는?

캬오: 조금만 더! 이제… ok! 상태 이상무!

암: 정말로?

캬오: 정규군이 사용하던 물건이야. 문제는 없다고.

다바: 좋다 캬오. 회선을 열어 줘! 어떻게든 이야기를 해보자!

암: 걱정인데…

다바: 들립니까? 지구의 여러분! 이쪽은 다바 마이로드!

화: 함장! 통신이 들어왔습니다!

브라이트: 좋아 연결해 주게!

다바: … 들립니까 지구의 여러분! 이쪽은 다바마이로드!

브라이트: 이쪽은 지구연방군 제13독립 외부대. 론도벨. 부사령관인 브라이트 노아 대령이다.

다바: 긴급사태입니다! 포세이달 군은 지구에 대해 전쟁을 획책하고 있습니다. 하루빨리 대처를!

브라이트: 전쟁을? 포세이달 군이… 펜타고나가!?

다바: 네. 우리들은 그것을 알리기 위해…

네이: 떠버리로군. 다바 마이로드 군.

다바: 네이 모 한?

네이: 자 들은 대로다. 우리 펜타고나는 지구에 대해 선전포고를 개시했다. 얼마 전에 말이지.

다바: 이런! 늦었군…

브라이트: 어찌된 일이지! 갑자기 선전포고라니… 설명을 부탁한다

네이: 그런 것은 잘난 사람들의 일이지. 우리들은 명령에 따라 싸울 뿐이다. 이곳에 있었던 너희들의 불운을 원망하는 게 좋아!

벳케라: 우선 녀석들을 가지고 피의 축제를 열어 볼까!

브라이트: 기다려! 아직 이야기는 끝나지 않았다!

니나: 안됩니다. 응답이 없습니다.

브라이트: 이런…

다바: … 이렇게 된 이상 도리 없지. 저희들도 돕겠습니다. 녀석들을 해치우도록 하죠.

브라이트: 알겠다. 나중에 설명을 부탁해.

시나리오 에필로그

브라이트: 자 사정을 들어볼까?

다바: 네. 저희들은 포세이달 군의 독재에 항거하는 반란군입니다.

하야토: 군이라고는 해도 규모가 작은 듯하군.

다바: 네. 대부분이 펜타고나에 남아 있으니까요. 지구까지 온 것은 우리들뿐입니다.

브라이트: 그런데 자네들이 지구에 온 목적은?

캬오: 어이! 뭐야 그 말투는!! 마치 우리들이 죄인들 같잖아!!

리리스: 캬오. 그만둬!

브라이트: 앗 뭐지?

아무로: 참 화우?

리리스: 다바: 참? 아니요 이 아이는 리리스 화우라고 합니다만…

아무로: 아 아니야. 라 기아스에서 보았던 참이라는 아이랑 똑 같아서…

다바: 이 별에도 미라리가 있습니까?

리리스: 엣!? 동족이 있나요?

아무로: 아니. 그 아이는 바이스톤웰이라고 하는 다른 세계에서 왔다고 하는 것 같던데… 하지만 자세히는 알지 못해.

리리스: 그래요… 미라리가 아니군요… 하지만 한번 만나 보고 싶은데!

아무로: 글쎄 .. 바이스톤 웰과 지상 사이는 인간의 생사에 의해 연결되어 있다고 들었는데…

캬오:… 어이 그런데 우리들은 어떻게 되는 거지? 우리는 도와주러 온 거라고. 일부러 펜타고나에서 여기까지 왔단 말이야. 좀 정중하게 대해 줘도 좋을 것 같은데.

브라이트: 아 미안하네. 좀 묻는 방식이 사무적이 되어 버렸던 것 같군. 사과하지.

다바: 아니. 신경쓰지 마십시오. 본래 우리 별에 문제로 당신들에게 폐를 끼치고 있는 것이니까요.

브라이트 함장. 펜타고나로부터의 선전포고 방송을 수신했습니다.

브라이트: 재생시켜 주게.

포세이달: 우리들 펜타고나의 정당한 요구에 대해, 상응하는 답변을 보내 주지 않은 지구 연방이야 말로 문제의 근원이다. 거기다가 우리들의 대사를 감금, 살해한 것, 그것은 명백한 우리 펜타고나에 대한 모독이자 도전이다. 일이 이렇게 된 이상 우리들이 택할 수 있는 길은 오직 하나밖에 없음을 단언한다.

아무로: 대사를 감금, 살해했다고? 그런 일이 있었나?

몰라. 전에도 말했지만 펜타고나와의 교섭은 상층부가 극비리에 했던 것이니까. 그 자리에서 대체 무슨 일이 있었는지…

포세이달: … 이러한 이상 우리 펜타고나의 정의는 만인이 인정할 것이다. 이 싸움은 지구 연방이 자신들의 과오를 후회할 때까지 계속될 것이다.

다바: 포세이달 녀석… 자신의 야심을 감추고…

브라이트: 다바군. 어떻게 된 일인지 설명해 주겠나?

다바: 우리들이 알아낸 정보로는 포세이달은 처음부터 이 지구를 지배하는 것을 노리고 있었던 듯합니다. 펜타고나의 독재만으로는 만족하지 못하고…

아무로: 하지만 갑자기 전쟁을 걸어오다니… 무리도 정도껏 해야지. 우선 너희 별로부터 지구까지 군을 움직이는 것 자체가 대단한 노력일텐데… 한마디로 흑막이 있다는 소리인가…

다바: 아마도…

류마: 또 새로운 적이 등장했다는 소리인가… 정말 차례차례로.

브라이트: 그런데 너희들은 지금부터 어떻게 할 생각이지?

다바: 저희들은 포세이달의 독재 정권을 쓰러트리기 위해 싸워 왔습니다. 우리들이 어떻게든 했다면 이별의 사람들에게 폐를 끼치는 일도 없었겠지요. 그 죄의 보상을 위해서도 어떻게든 포세이달을.

아무로: 브라이트 어떨까? 그들을 론도벨에 편입시키는 것은…

브라이트: 그것은 무리다. 지금의 론도벨에게 그런 권한은 없어. 그리고 이 일은 외교 문제와도 연관된다. 우리들이 단독으로 결정할 문제가 아니야.

아무로: 하지만 포세이달 군은 이미 지구에 선전포고를 했잖아. 그렇다면 이쪽도 나름대로의 체제를 취하지 않으면…

브라이트: 음. 그도 그럴듯 하군. 코웬 중장에게 연락을 취해보지.

모라: 보급 물자. 이제 드디어 마지막이군요.

제스: 네 그렇습니다.

키스: 또 잔뜩 쌓여 버렸군.

모라: 다음 보급이 언제일지 알 수 없으니 떠날 때 확실히 하지 않으면.

키스: 먹을 것은 충분하겠지?

모라: 네가 몰래 훔쳐먹지만 않는다면.

제 5화 샹그리라 칠드런

초기 적

뱃슈(차이 LV13/프로페란트 탱크S), 뱃슈(가브레 LV 13/리페어 키트), 그라이아(뱃사 LV 11/프로페란트 탱크), 아론(LV 8 × 3), 그라이아(LV 8 ×2), 그라이아 (LV 7 ×3), 그라이아(LV 6 × 4)

포세이달군 격퇴후

윙건담(히이로 LV 12/프로페란트 탱크)

공략

처음에는 쥬도, 비차, 엘, 몬드가 등장. 전원 뉴타입이기는 하지만 타고 있는 기체들이 모두 고물들뿐이므로 빨리 아래쪽으로 후퇴하자. 3턴째에 A지점에서 론도벨 등장. 적이 다바의 라이벌인 가브레이기 때문에 엘가임 팀은 자동으로 출전에 포함된다. 등장하면 일단 지상 목표는 다리를 건너는 것. 이동력이 적은 유니트는 전함에 태우는 것도 좋은 방법이다. 여기서도 주의할 것은 뱃슈의 맵병기. 전작같은 템포로 진행하다 보면 적의 맵병기에 놀라게 되는 경우가 많다. 적중 차이나 가브레를 해치우면 포세이달 군은 퇴각. 적이 퇴각하면 동시에 B지점에서 히이로의 윙건담이 등장해서 론도벨을 공격해 온다. 나중에는 아군이 되겠지만 일단은 적. 사정 거리 7칸짜리 버스터 빔 라이플에다가 맵병기까지 가지고 있어서 상대하기가 대단히 힘들다. 게다가 HP가 50% 이하가 되면 자동 후퇴. 이럴 때 가장 믿을 만한 것은 역시 겟타의 겟타빔. 하지만 료마에게 필중이 없다면 명중시키기는 상당히 힘들다. 그러므로 전에 꼭 겟타의 레벨을 10이상으로 키우도록 하자.

윙건담을 쓰러트리려면 3000이상을 한꺼번에 쳐야 한다

시나리오 프롤로그

크리스: 흠. 이성인이라고는 해도 우리와 별 다른 곳이 없는데.

바니: 말은 어떻게 되는 거지? 우리들에게는 공용어로 말하고 있는 걸로 밖에는 들리지 않는데.

와: 고성능의 번역기가 있어요.

키스: 그렇지 않다면 왠지 다른 별의 언어

따위를 말할 수 있을 리가 없잖아!

암: 카오 님의 말할 처지가 아닐텐데!

카오: 이런... 뭐 어차피 피장파장이군. 그런데 너희들이 사용하는 메카, 좀 견학시켜 주지 않겠어?

화: ? 왜죠?

카오: 나, 메카닉으로서 상당히 실력이 있거든. 완전히 다른 다른 별의 기술이라는 것도 좀 보고 싶어서...

화: 어떻게 할까... 우리들은 관계없지만 일단은 군의 기밀이기 때문에...

류마: 그렇다면 우리들의 겟타는 관계없겠지. 그것은 군의 소유물이 아니니까.

카오: 야호! 말이 통하는데. 그러면 빨리 격납고로 데려가 주실까.

아무로: 브라이트, 어떻게 되었지?

브라이트: 그것이... 참모 본부와의 통신이 안돼.

아무로: 포세이달 군과의 전투로 혼란 상태일까?

브라이트: 확실히 각지에서 포세이달 군의 침공이 시작된 것은 틀림없어. 하지만 그렇다고 연락이 되지 않을 리는 없는데...

아무로: 혹시... 인스펙터 사건 때처럼...

브라이트: 음... 최악의 사태를 각오하는 편이 좋겠군.

다바: 인스펙터? 뭐죠?

에마: 4개월쯤 전에 지구를 침공했던 이성인이에요.

아무로: 포세이달 군에 협력하고 있는 것은 인스펙터일지도... 다바군. 뭔가 집히는 것은 없나?

다바: 모르겠습니다. 우리들도 거기까지는...

화: 브라이트함장.! 샹그리라 수비대로부터 긴급 무전입니다! 포세이달 군이라고 생각되는 적이 콜로니 내부로 잠입한 것 같습니다.!

브라이트: 알았다. 급히 구원하러 향하도록!

시나리오 돌입

병사: 윽... 이 녀석들 I필드를 장착하고 있는 것인가!?

부장: 실탄 병기를 사용해라! 여기부터 더이상 전진시키면 안돼!

갸브레: 후... 이 정도인가... 지구인의 힘이란. 대단한 것은 아니군.

챠이: 갸브레! 방심하지 마라! 벅의 증원군이 이쪽으로 향하고 있다는 정보가 있다.

갸브레: 알겠습니다. 챠이 차님. 밧사! 군사시설을 점령해라.

쥬도: 젠장! 콜로니 내에서 전투를 벌이다니... 뭐하는 녀석들이냐!

리나: 오빠! 빨리 피난하지 않으면!

쥬도: 리나는 이노와 함께 가라. 우리들은 이 녀석들을 막을께!

이노: 괜찮아? ZZ도 없잖아!?

엘: 쥬도!! 겨우 찾았어!

쥬도: 뭐야!? 이봐 엘! 전부 구식뿐이잖아!?

비챠: 불평하지마. 이것도 고물상에서 겨우 빌린 거라고!!

몬도: 쥬도에게는 네모를 가지고 왔어. 그나마 약간은 괜찮잖아?

쥬도: 졌다 졌어... 뭐 없는 것보다는 낫지만!

리나: 오빠! 무리하지마!

밧사: 두목님. 녀석들 중에 남아 있는 놈들이 있는 것 같은데요.

갸브레: 흥. 겨우 4대 가지고 무슨 일을 한다고.

쥬도: 저 건방진 녀석들이 더이상 마음대로 하도록 할 수는 없지!!

3턴초

아무로: 틀림없이 포세이달 군이다!

브라이트: 저것은?.. 코로니의 방위대로서는 장비가 너무 빈약한데...

쥬도: 론도벨이냐! 야호- 와 주었군!

아무로: 쥬도냐!?

갸브레: 웃. 적의 원군이!

챠이: 침착해라 갸브레! 저 정도의 소수로 무엇을 할 수 있겠냐!

다바: 저것은... 설마...

암: 갸브레잖아!?

다바: 설마 이런 곳에서 만나리라고는... 브라이트 씨! 저도 출격시켜 주십시오!!

브라이트: 아... 하지만...

아무로: 그편이 좋아 브라이트. 그들이 적의 전력에 대해서는 잘 알고 있으니까.

브라이트: ...알았다. 부탁한다. 다바군.

다바: 감사합니다!

암: 아 기다려 다바!!

카오: 어이 남겨 두고 가지 말라고!

갸브레 : 뭐야!? 엘가임이라고!?

다바: 갸브렛드 갸브레!! 포세이달의 야심에 손을 빌려주다니 부끄럽지 않나!

갸브레: 너야말로. 이성인에 투항하다니 이 배신자가!!

다바: 잘못된 것은 포세이달 쪽이다. 그런 것도 판단하지 못하나!!

갸브레: 까불지마!

다바: 모두들 주의해 주십시오. 헤비메탈에는 대 빔코트가 장비되어 있어서 약한 위력의 빔은 통용되지 않습니다!

쥬도: 브라이트 씨! 저놈들은 도대체 누구죠?

브라이트: 포세이달 군이라고 하는 외계인이다. 지구에게 선전포고 해 왔어.

쥬도: 뭐야 또 전쟁이 시작되는 것인가!

포세이달 군 전멸 뒤

브라이트: 갔군...

아무로: 엉? 뭐지?

히이로: ... 목표 발견. 지금부터 공격을 시작한다.

에마: 어라!? 적!?

코우: 하지만 저 실루엣... 마치 건담같군. 니나, 네가 아는 중에 저런 건담이 있었어?

니나: 아니. 본적도 없어요.

윙건담 HP 50% 이하 시

히이로: 손상율이 50%를 넘었나... 여기서는 일단 후퇴해야겠군... 작전을 수정할 필요성이 있겠어.

아무로: 도망!?

브라이트: 누구지. 대체...

시나리오 에필로그

리나: 오빠! 모두들! 무사해서 다행이야!

쥬도: 리나...

비챠: 브라이트 씨. 또 전쟁이 일어난 건가

브라이트: 그래. 그렇다...

비챠: 젠장!! 또.

에마: 하지만 이번의 상대는 속셈을 알 수가 없어요.. 대체 무엇을 노리고 있는지도 모르겠고...

쥬도: 젠장. 전쟁이라면 다른 곳에서 해줘. 이쪽에는 대단한 폐라고. 제발 좀 조용히 살게 해 달라니까.

브라이트: 미안하군 쥬도.

리나: 오빠 모처럼 구해 주었는데 그럴 것은 없잖아!!

쥬도: 아 리나!! 나는 너를 생각해서...

리나: 저 브라이트 씨. 저를 론도벨의 일원으로 같이 데려가 주세요.

쥬도: 리나!? 너 무슨말 하는 거니!! 전쟁은 장난이 아니야!!

리나: 그러면 잠자코 있으면 된다는 거야?

쥬도: 전쟁 따위는 어른에게 맡겨 두면 돼!!

리나: 그러면 왜 오빠는 종전에 싸운 거야?

쥬도: 당연히 너를 지키기 위해서지.

리나: 그러면 나 이외의 사람을 지키기 위해서는 싸우지 않는다는 뜻이야? 그런 것은 싫어. 전쟁 때문에 곤란을 받고 있는 사람은 나 이외에도 많잖아. 왜 그런 사람들을 위해서는 싸워 주지 않는 거지?

쥬도: 그 그것은 말이지...

엘: 자 자 쥬도의 패배!

비챠: 정말 똑똑한 누이동생이라니까. 리나는.

쥬도: 비챠! 엘 까지!

이노: 리나가 말한 것이 맞아. 우리들도 할 수 있는 일이 있잖아.

브라이트: 호의는 고맙지만 너희들 같은 어린애를 전투에 내보낼 수는...

비챠: 무슨 말을 하는 거예요. 브라이트 함장. 우리들은 전에도 함께 싸운 적이 있잖아요. 초보 취급받고 싶지는 않은데요.

엘: 그래요. 모빌슈츠의 조종에도 약간은 자신이 있고.

몬도: 그리고 얼핏보니 멤버 수가 부족해서 곤란한 것 같은데요.. 브라이트 함장님!!

브라이트: 그것은 그렇지만...

비챠: 그러면 결정!! 우리들에게 맡겨 줘요. 임시 멤버로서. 물론 나름대로의 급료는 기대하겠습니다만.

몬도: 고물상도 요즘은 좀 불황이라서...

리나: 아 너희들. 그런 불순한 동기로!

아무로: 브라이트. 그들에게 협력을 구하자. 그들의 경험도 귀중하거니와 무엇보다도 그들은 다 뉴타입으로서의 자질이 있으니까.

엘: 아 역시 아무로 씨! 이야기가 통하잖아!

비챠: 우리들도 뉴타입이라고요. 뉴타입.

아무로: 건방떨지 마라! 그런 식으로 하면 전쟁에서 빨리 죽게 될 뿐이야!! 뉴타입이라고 만능이라고는 생각하지 마라.

비챠: 윽...

엘: 죄 죄송합니다...

브라이트: ... 좋겠지. 협력을 부탁한다. 쥬도 너는 어떻게 할래?

쥬도: 리나가 저렇게까지 말한다면... 나로서도 거절할 수는 없지요. 빨리 전쟁을 끝나게 하고 싶기도 하고. 나로서 할 수 있는 범위의 일이라면 돕겠습니다.

리나: 과연 오빠!

쥬도: 하지만 리나 너는 여기에 남아라!

리나: 어!? 왜?

쥬도: 너를 위험한 지경에 빠지게 하고 싶지 않다.

엘: 그렇다고도 말할 수 없잖아?

쥬도:뭐야 엘? 무슨 의미지?

엘: 생각해 봐. 론도벨에 있는 것이 가장 안전할 지도 모른다고. 왜냐하면 지금까지 한번도 져본 적이 없잖아. 론도벨은.

쥬도: 그렇게 말한다면... 그렇기는 하지만...

리나: 그러면 나도 따라가도 되는 거지?

브라이트: 약간 너무 낙관적인 것 같기는 하지만...

아무로: 그만큼 우리가 힘내지 않으면 안된다는 거지.

쥬도: 가까이 있는 쪽이 지켜 주기 쉽기는 하지만...

제 7화 비정의 테러리스트

초기 적

윙건담(히이로 LV13 / 프로페란트 탱크) 갈스J (마슈마 LV 14/ 마그네트 코팅), 즈사(고든 LV 13/ 리페어 키트), 마라사이(LV10 ×2), 즈사(LV 9 ×2), 돔II(LV 8 ×3, LV7 ×3), 자크개량형(LV 6 ×3)

공략

윙건담과 마슈마가 동시에 적으로 등장. 히이로를 보고 자신만의 착각에 빠지는 매슈마의 모습은 ZZ를 본 팬들에게는 추억의 장면일 것이다. 윙건담은 우리와 매슈마 양쪽을 공격해 오는데 어짜은 경험치를 빼앗길 수는 없으므로 되도록 빨리 윙건담을 격추시키자. 방법은 거의 전과 동일. 역시 이번에도 HP 50% 이하가 되면 후퇴한다. 윙건담만 해치우면 나머지는 여유. 아무로와 다바의 테키겐을 활용해서 레벨 낮은 캐릭터들의 레벨 업에 주력하자

ZZ적고의 코미디언이었던 마슈마의 장기 발휘!!

비스의 벰라이어들의 식성 가리는 자그마치 7편

시나리오 프롤로그

브라이트: 참모 본부와는 여전히 연락이 되지 않아. 직접 본부에 가는 수 밖에는 없을까...

아무로: 그럴까... 전황이 어찌 돌아가는 지를 알지 못해서는 작전을 세울 수가 없으니까..

제스:지구로 가는 겁니까?

브라이트: 그래. 쟈브로로 가 보려 한다.

암: 다바. 이 별에 내려가는 걸까?

다바: 아 지구인가... 가까이에서 보니 금방 알겠군. 멋진 별이다.

카오: 코안과 비슷한 느낌이군.

다바: 그런데 리리스는 어디에 갔지?

카오: 뭐라더라... 요리를 도와준다고 하던데...

리나: 크리스 씨, 그곳의 튜브를 집어 주시겠어요?

크리스: 잠깐 기다려. 이쪽도 손을 뗄 수가 없어서...

리리스: 영차, 영차, 이것?

리나: 아 고마워 리리스. 다행이다. 맛 좀 볼까? 음... 어떻게 생각해?

리리스: 뭔가가 부족한 것 같은데...

리나: 말하자면...

제스: 아 뭔가 좋은 냄새가 나는데.

리나: 아 제스 씨. 좀 맛을 봐주지 않으실래요?

제스: 아 그래요? 그러면 사양 않고... 우와 맛있는데! 이것 리나 씨가 만든 것인가요?

리나: 리리스가 도와주었어요.

리리스: 아직 만족할 수가 없는데... 뭔가 부족한 게 없을까?

제스: 이대로도 충분히 맛있어요. 자 또 한입.. 엇!? 이 맛은... 설마... 양파!? 푸왓!! 우엑!!

리나: 앗! 잠깐! 제스 씨. 안돼요. 먹을 것을 가리면!!

제스: 하지만 나는 양파가 싫은걸!

리나: 정말! 코우 씨는 당근이 싫다고 하지 않나. 편식은 금물인데.

제스:... 죄송합니다...

키스: 아 맛있다 맛있어. 역시 보존 식품이 아닌 진짜 식사는 좋군.

코우: ... 암.. 암...

키스: 코우 뭐하는거야? 또 당근때문에 그래? 한번에 목을 열고 삼켜 버리면 되잖아.

리나: 역시 갑자기는 무리인가... 당근케익이라도 만들어서 서서히 익숙해져 가는 것이 제일일지도...

리나: 어리광 부리고 있을 뿐이에요.

카오: 우와 맛있다. 우랑상털당...

암: 카오!! 입에 먹을 것을 물고 말하지마!!

비챠: 엘은 요리를 돕지 않았어?

엘: 모라 씨와 니나 씨와 함께 기체의 정비를 했단 말야!

비챠: 화내지마. ...엘의 요리를 먹고 싶다고 생각했을 뿐이라고...

엘: 엇? 뭐라고?

비챠: 아 아니야... 이봐 쥬도! 왜 멍하게 있는 거냐?

쥬도: 엇? 아니야. 콜로니가 괜찮을까 하는 생각에서...

노인: 습격 당한 것은 샹그리라 뿐인 것 같고. 왜 그 녀석들 샹그리라를 습격한 것일까?

아무로: 그렇군. 확실히 부자연스러워. 샹그리라에는 군의 시설도 없는데...

료: 하지만 지금의 상황이라면 당분간 콜로니가 습격 받는 일은 없을 것 같다. 문제는 역시 지구 쪽이라고 생각해.

브라이트: 나도 동감이다. 자 잘먹었습니다. 그러면 슬슬 대기권 돌입 준비를 해볼까. 각자 자신이 맡은 부분을 체크하도록.

화: 긴급 경보!! 정체불명기 접근 중!!

브라이트: 전원 전투 준비!!

시나리오 돌입

브라이트: 한대 뿐인가?

아무로: 저것은 아까의?

히이로: ... 론도벨. 이번에는 확실히 .... 죽인다.

니나: 함장!! 레이더에 반응입니다.

브라이트: 역시 또 있었나!

마슈마: 자 론도벨 제군. 각오는 돼 있나! 이 매슈마 제로가 너희들을 저 세상으로 인도해 주겠다. 하만 님을 위해서라도 ... 나는...

고든: 마슈마 님. 마슈마 님

마슈마: 뭐냐 시끄럽다 고든! 내가 말할 때는 방해하지 마!

고든: 하지만 마슈마 님. 저것을 봐 주십시오.

마슈마: 시끄러운 녀석이군. 뭐냐? 별..... 우 뭐지 저것은?

고든: 뭘까요? 론도벨의 신형일까요?

마슈마: 아니 그런 것 같지는 않다. 일단 식별 신호를 내고 있지 않아.

고든: 언뜻 보기에는 건담같지만... 그렇다면 역시 적일까요?

마슈마: 음... 그렇군. 알았다! 그는 바로 우리 DC의 사상에 감동해서 론도벨과 싸움을 신청하고 있는 용기있는 젊은이임에 틀림없어!

고든: 그... 그럴까요?

마슈마: 음. 이것이야말로 하만 님의 위대함의 산물일 것이야. 자 저 용감한 젊은이에게 통신을 보내라.

들리는가 젊은이!! 나는 DC의 마슈마 제로. 우리들의 지고한 사상에 공명해서 론도벨과 싸우려고 하는 자네의 용맹한 모습은 하늘도 감동시킬 것이다. 자 우리 함께 힘을 모아 하만 님을 위해 일해 보지 않겠나!

히이로: ...

고든: ...마슈마님. 응답이 없습니다.

마슈마: 하하 나의 연설에 감동을 받아 말이 안 나오는 것이겠지. 귀엽잖아.

히이로: 나를 방해하려는 것이라면. 꺼져.

마슈마: 무... 뭐라고?

히이로: 안 들리나. 꺼지라고 하고 있는 거다. 너희들 DC에게는 용무가 없다. 내 타겟은 론도벨 뿐이야.

마슈마: 무 무슨 무례한 말을!! 아무리 소년이라고는 해도 참는데는 한도가 있다! 그 근성 때려 고쳐 주지!!

고든: 괜찮겠습니까? 마슈마 님?

마슈마: 하만 님도 말씀하셨다. 때로는 좀 시시한 듯한 교육도 요즘 젊은이들에게는 필요하다고 말이야!

토레스: ...어찌된 일인지는 모르겠지만 저 모빌슈츠는 DC의 것도 아닌 것 같습니다. 뭔가를 가지고 싸우고 있고...

브라이트: 어느 쪽이든 우리에게 있어서는 적이라는 소리군...

시나리오 에필로그

코우: 그렇다고는 해도 DC에게는 좀 분별력이 없는 것 같군요. 포세이달 군과 전투하고 있는 중인데도 우리에게 공격을 가해오다니...

아무로: 정말이다. 본래 DC의 목적이 이성인에 대한 지구 침략을 막기 위해서 였다는 것을 잊고 있는 것 같군.

브라이트: 각자 자기 자리를 지키도록. 대기권 돌입 준비에 들어간다.

히이로: ....돌입 각도 트레스.. 역시 쟈브로로 향하고 있는 것 같군.... 임무 속행. 추적에 들어간다.

경보음

히이로: 이런... 방공 위성인가... 아직 작동하고 있었다니! 제길..., 제5브라스터 파손. 돌입 각도 콤마 마이너스3,... 이런....

리리스: 어머? 위성? 아...

가까운 곳에 떨어진 것일까?

앗 무슨 일이십니까 아가씨!?

리나: 뭔가 가까운 곳에 떨어진 것 같은

니다.
바간: 그 그런!! 빨리 피난하셔야 합니다!
리리나: 괜찮습니다. 바다 쪽인 것 같으니까요.
파간: 그렇다면... 하지만 요즘은 좀 정세가 안 좋습니다. 그 포세이달 군이 언제 이곳까지 올지...
아가씨도 하루빨리 안전한 곳으로 피난하셨으면 하는데요.
리리나: 또 그 말이군요. 아버님이 돌아오시기 전까지는 여기를 떠나지 않겠다고 말씀드렸었죠.
파간: 휴... 알겠습니다.
리리스: 또 전쟁이 시작된다.... 한시라도 빨리 전쟁이 없는 평화로운 세상이 오도록...

제 9화 히이로데 리리스

초기적

아플V(맥토민 LV 15 / 마그넷 코팅), 아론(LV 12 × 3, LV 11 × 2), 그라이아(LV10 × 3, LV9 × 9)

공략

아군기 3대는 곧바로 후퇴. 시가지는 배경으로 싸우게 되는데 평지에 비해 이동이 상당히 힘들기 때문에 신중하게 행동하자. 아플V는 강력한 유니트이지만 사정 거리가 짧으므로 겟슈페르트의 뉴트론빔이 유용하다. 건물 위에서는 지형 효과의 도움을 얻을 수 있으니 많이 활용하자. 4턴째에 A지점에서 마징가Z와 아프로다이A, 보스보로트가 증원군으로 등장한다. 보스보로트는 에너지의 보급이 가능한 거의 유일한 기체이므로 상당히 중요하다. 게다가 에너지의 보급은 상당한 경험치도 얻을 수 있어서 키우기도 용이하니 마징가처럼 에너지 소비량이 많은 유니트와 페어를 이루면 좋다.

마징가의 등장!

막토민은 13인 중 한사람이다

시나리오 프롤로그

1 리리나: 멋진 아침... 전쟁이 시작되었다니 마치 거짓말 같은데...어머? 저것은... 사람?
여보세요! 어디 다치셨나요? 정신 차리세요.
히이로: 으...!?
리리나: (남자아이? ...왜 저런 눈을 하고 있는 걸까...)
히이로: 봤나!?
리리나: 네? 무엇을?
히이로: 쳇!!
리리나: 앗 기다리세요! 상처를 입었잖아요!? 왜.... 도망을... ...가 버렸다... 이상한 사람... 나는 리리아 도리안. 당신은...?
파간: 아가씨, 아가씨!! 거기 계셨습니까!
리리나: 왜그러죠 파간. 그렇게 서두르면서
파간: 아버님이, 아버님이 큰일을!
리리나: 아버님이!?

...라이트 함장! 자브로와의 통신이 복구되었습니다.
브라이트: ...
...론도벨이라고? ...의 유지 부...있지?

브라이트: 포세이달 군의 선전포고를 듣고 그쪽과 연락을 취하려고 했지만...
장군: 군의 지휘권은 현재 자미토프 중령에게 이관되었다. 자세한 일은 그쪽에 가서 듣도록. 이쪽은 지금 그럴 때가 아니다.
브라이트: 자미토프 중장에게? 대체 자브로는 어떻게 된 것입니까?
장군: 참모 본부를 포세이달 군에게 급습당해 기능이 마비되어 있다. 이 이상의 통신은 도청의 위험성이 있어서 통신을 끝내겠다. 이제부터 자미토프 중장의 지휘를 받아 주게
브라이트: 자미토프 중장이...
아무로: 곤란하게 되어 버렸군...
제스: 네? 무슨 문제라도 있습니까?
아무로: 그래. 자미토프 중장은 우리에게 별로 좋은 감정을 가지고 있는 것 같지는 않거든.
브라이트: 확실하게 말한다면 눈의 가시라고 해도 좋을 정도지.
아무로: 하지만 그렇다고는 해도 마음대로 행동할 수도 없고...
브라이트: 아, 아무튼 자미토프 중장에게 연락을 취하자. 디탄즈 본부는 아데 레드였지..

자미토프: 그래, 너희들은 마음대로 행동해도 좋다. 무엇보다 지금은 포세이달 군의 격퇴가 급선무니까. 단지 아까 말했던 것처럼 보급은 안돼. 지금은 연방 전체가 대단히 곤란을 겪고 있으니까.
브라이트: ... 알겠습니다.
자미토프: 그러면 독립 부대로써의 너희들의 활약을 기대하겠다. 건투를 빈다.
에마: 결국 애물단지 취급이군요.
류마: 하지만 생각하기 나름이야. 전처럼 자유롭게 행동할 수 있다는 것은 고맙지.
벤케이: 우리들도 정정당당히 론도벨의 일원으로 복귀한 것인가!
다바: 그런데 우리들의 일은 보고하지 않아도 좋습니까?
브라이트: 본래는 보고해야 하지만... 디탄즈가 군의 중핵이 되어 버린 지금은 타이밍이 너무 나쁘다. 너희들의 입장이 위험해 질거야.
다바: 죄송합니다..... 여러가지 수고를 끼쳐드려서...
아무로: 신경쓰지 마라. 우리들도 이런 것에는 익숙해져 있으니까. 자 브라이트, 지금부터 어떻게 하지?
브라이트: 그렇군... 확실히 카부토군 일행은 테스라 라이비 연구소에 있다고 했었지
류마: 역시 이런 때는 카부토 들에게도 협력을 구하는 것이 좋겠지.
제스: 넷? 테스라 라이비 연구소로 가는 겁니까?
아무로: ? 왜그러나 제스? 뭔가 문제라도?
제스: 아 아니 그게... 그곳에는 아버지가 계십니다. 저는 아무래도 아버지에게는...
마무로: 왜? 이유가 뭐지?
제스: 저만 보면 빨리 결혼시켜 손자 얼굴을 보고 싶다고 말씀하시거든요. 저는 아직 19살인데.
아무로: 하하하 과연. 그것 큰일이군. 그러면 발견되지 않도록 주의하는 수 밖에.

제스: 제게 있어서는 웃을 일이 아닙니다.
나나: 브라이트 함장! 캘리포니아 지역에서 포세이달 군과의 전투가 시작되었습니다!
브라이트: 가자군. 좋다. 테스라 라이비 연구소에는 연락만 보내 놓도록. 우선은 캘리포니아 지역으로 향한다!
제스: ... 다행이다. 아버지와 얼굴을 마주치지 않아서.

시나리오 돌입

병사: 젠장! 구원은 아직인가! 이대로라면 버티지 못해!!
막토민: 후... 지구의 군대는 겨우 이 정도인가. 일부러 13인 중의 한 명인 내가 올 것도 없었군.

론도벨 등장

브라이트: 주민의 피난은 끝났나?
나나: 네, 전원 쉘터에 피난했다고 합니다.
막토민: 후... 증원군인가... 지금까지의 상대와는 좀 틀린 것 같군.
다바: 저것은... 아플V! 13인중의 마초 막토민인가!! 무서운 상대다...
병사: 론도벨!! 론도벨이 와 주었다!!
아무로: 이곳은 우리에게 맡기고 당신들은 일단 후퇴해 주십시오!
병사: 죄송합니다. 부탁합니다!

마징가 등장

카부토: 여! 오래 기다리셨습니다!!
브라이트: 카부토와 사야까군이!
보스: 나도 있다고요
사야까: 테스라 라이비 연구소에서 연락을 받아 서둘러서 왔습니다. 저희들도 돕겠어요.
브라이트: 고맙다. 부탁해.

시나리오 돌입

카부토: 아무래도 또 전쟁이 시작되려는 것 같군. 이쪽도 대단한 소동이었다고.
사야까: 하지만 지금까지의 피해는 군사시설에 집중되고 있는 것 같아요.
료: 아. 자브르도 대단한 공격을 받고 있는 것 같아.
사야까: 일본에도 전투가 시작된 것 같아요. 아버지, 괜찮으실까?

2 파간: 아가씨, 괜찮겠습니까? 이럴 때에는 학교를 가지 않아도...
리리나: 아버님은 괜찮다고 하셨고, 걱정은 없습니다.
파간: ...알겠습니다

여생도 A: ...네 그렇게 생각되지 않나요?
여생도B: 확실히 말씀하신 대로입니다. 왠지 신비한 눈을 하고 있더군요.
여생도A: 아 리리나 님이 오시고 계십니다.
여생도B: 리리나 님, 안녕하십니까.
리리나: 안녕하십니까, 여러분.
여생도A:리리나 님. 오늘 저희 반에 전학생이 옵니다.
리리나: 전학생?
여생도B:네 , 뭐랄까, 상당히 신비한 분위기로... 아 호랑이도 제말하면 온다더니 저 사람입니다. 히이로 유이씨.
히이로: ......
리리나: !? 저 ...
(틀림...이. ...)
여생도A: ...? 왜 ... 리리스 님?
리리나: 아 아니... 저 사람이 전학생 ...
... 유...
... 리리나 님...
... 군이죠 ... 리리나 도리...
..., 잘 ...
히이로: ...

히이로: … 너를 죽이겠다.
리리나: …
여생도B: 리리나님, 히이로씨하고는 아시는 사이셨나요?
리리나: …
여생도B: 리리나님?
리리나: (무.. 뭐지… 저사람…)

히이로: 론도벨의 다음 목적지… 불명… 히이로 유이… 입학금 미납… 클리어… 하숙비 미납… 클리어… 학원보조금 미납… 클리어… 재산조사… 문제 없음…
여생도C: 어머? 누가 거기 계신가요?
히이로: …
여생도C: …? 이상한데… 확실히 컴퓨터실에 누군가가 있는것 같았는데…

제 11화 사도, 출현

초기작

칼바리템플(렛시 LV 15 / 프로페란트 탱크), 아슈라템플(가브레 LV 15 / 프로페란트 탱크), 밧슈(밧사 LV 13 / 리페어 키트), 그라이아(LV12 ×1, LV11 × 1, LV10 × 4, LV9 × 2, LV8 × 4), 아론(LV10 ×2, LV9 ×4)

포세이달 군 격퇴 후

제 3사도 사키엘(LV16)

공략

시나리오 5와 똑같은 맵에서 일어나는 2번째 전투. 전 시나리오와 배치가 반대다. 초반에 윙 건담이 등장하지만 리리나와의 이벤트 후에 사라진다. 아군은 중앙에 위치하고 렛시와 가브레가 양쪽에서 습격해 오는데, 렛시는 나중에는 설득이 되지만 지금은 아니니 사양하지 말고 해치워야 한다. 전력에 자신이 있다면 양쪽을 모두 상대해도 좋지만 어느 한쪽을 먼저 상대하는 것이 올바른 방법. 병력수가 적은 렛시쪽을 추천한다. 가브레의 아슈라템플은 무기들의 사정거리가 길고 방어력도 높기 때문에 겟타나 마징가Z의 힘이 필요할 것이다. 가브레나 렛시이가 쓰러지면 포세이달 군은 퇴각. 포세이달 군 퇴각 뒤 A지점에서 제 3사도인 사키엘이 등장하지만 1번 전투뒤 자동으로 후퇴하므로 해치우는 것은 불가능!! 그 직후에 슈유가 등장한다.

리리나를 구해주는 히이로

시나리오 프롤로그

리리나:(히이로 유이… 의문이 많은 사람… 의문… 비밀… 비밀을 들켰다… 그래서? …!?) 비밀을 알아버렸기 때문에 나는 죽는거로군!
파간: 하하하. 아가씨. 무서운 서스펜스 소설이라도 보고 계신가요?
리리나: 아…네…
(히이로는… 나를 죽이러 온다…)
브라이트: 금… 다음 목적지는 일본이겠지. 남원 커넥션에도 협력을 받을 필요가 있고
카부토: 콤바트라V인가. 효마녀석, 건강할까.
사야까: 걱정할 필요성은 없을 거예요. 효마 …
니나: 레이더에 반응!! 포세이달 군이라고 …니다
브라이트: 제 2탄인가! 바로 응전태세로 돌 …

사도의 AT필드는 4000 이상의 공격으로만 뚫을 수 있다

시나리오 시작

3

가브레: 저것은… 지난번의 녀석들이군!! 용서못한다. 지난번에는 방심하다가 당했지만 이번에는 용서없다! 뜨거운 맛을 보여주지!!
렛시이: 호, 저것이 가브레 군이 엉망진창으로 당했다던 이성인의 부대인가?
가브레: … 상당히 가시가 돋힌 소리군. 가우 하 렛시
렛시: 그렇게 들리는것은 네 가 찔리는 곳이 있기 때문이잖아. 가브레군?
가브레: 으… 전번에는 저쪽에 배신자가 있어서 허점을 찔렸던 거다!
렛시: 배신자… 다바 마이로드인가…
다바: 또 가브레냐! 질리지도 않고!

4

리리스: 또 전투가 시작되고 있군….
파간: 아가씨. 여기는 위험합니다! 빨리 피난하셔야 합니다!

리리나: 아… 저것은…
히이로: 론도벨 발견… 파괴한다…? 뭐야… 사람이?
리리나: ….
히이로: …리리나 도리안…
갑자기 피탄
리리나: 캬!!
히이로: !! !? 무슨 짓을 한거지… 나는!?
리리나: 아… 살았다…. 구해… 준 것인가?
히이로: 나는… 이 녀석을 죽여야 하는 것이 아니었나? 그것을…
리리나: !! 그곳에 타고 있는 것은.. 혹시… 혹시 히이로인가요? 그렇죠?
히이로: 나 나는…
리리나: 히이로! 대답을 해요!! 왜 나를 구해주었죠!? 나를 죽여야 하는 것이 아니었나요?
히이로: …제길!!
나는 뭘하고 있는거지…?
리리나: 히이로…도망가지 말아요…
파간: 아가씨, 무사하십니까?
리리나: 아 파간, 괜찮아요.
(히이로… 역시 저것은, 히이로임에 틀림없어… 그 운석… 히이로가 그것에 타고 있었던거겠지… 하지만…그렇다고 한다면… 히이로는 별의 왕자님?)

포세이달 군 후퇴 뒤
니나: 브라이트 함장! 레이더에 반응 …다!!
브라이트: 적의 증원군인가!?
니나: 그것이… 반응이 불안정해서… 정체불명입니다.
브라이트: 뭐라고?
니나: 옵니다!

사도 등장
브라이트: 뭐지 저것은?
니나: 자료에는 없는 기체입니다.
코우: 아무리봐도 모빌슈츠로는 보이지 않는데… 아무리 봐도 생물같아.
코우지: 야호! 드디어 내가 나설 차례인가!

5

사도와 한번 교전 뒤
카부토: 뭐야 전혀 먹혀들지를 안잖아. 지금의 바리어 같은 것은 뭐였지?

슈우: 아. 역시 론도벨이었군.
아무로: 그랑존?
료: 슈우 시라카와냐!?
슈우: 그 녀석에게는 손을 대지 않는것이 현명합니다. 지금의 당신들로서는 씨도 먹히지 않을테니까요.
카부토: 뭐라고!? 무슨 의미지!?
브라이트: 도망… 인가…
에마: 슈우, 당신은 저 녀석의 정체를 알고 있나요?
슈우: … 저것은 사도라고 불리는 것입니다. 그것 이외에는 전혀 알려져 있지 않아요.
아무로: 그럴까? 너는 뭔가 알고 있을것 같은 말투인데.
슈우: 그렇습니까. 적어도 당신들보다는 사도에 대해서 알고 있겠죠. 예를 들면 AT필드라고 불리는 강력한 바리어를 가지고 있다는 것. 기계보다는 생물에 가까운 특성을 가지고 있다는것… 정도겠죠. 하지만 좀더 자세한 것을 알고 싶다면 일본의 넬프 본부로 가 보는 것이 좋을 겁니다.
브라이트: 넬프? 그 연방직속의 특무기관을 말하는 것인가?
슈우: 네. 슬슬 넬프도 움직이기 시작할 때겠죠. 사도는 분명히… 큰 위협이 될겁니다. 빨리 손을 써두는 편이 좋을 걸요.
아무로: …슈우. 우리는 아직 너를 완전히 신용하고 있는 것은 아니야. 뭐니뭐니해도 너는 한번 우리를 배신한 적이 있었으니까.
슈우 : 알고 있습니다. 하지만 지금의 내가 당신들을 적대할 이유도 없죠.
브라이트: …알겠다. 너의 충고를 검토하도록 하지
아무로: 슈우. 넌 왜 지상으로 돌아온거지? 무슨 목적으로?
슈우: 자… 그것은 지금 저도 모르겠습니다. 뭐니뭐니해도 아직 기억이 완전하지도 못하고… 그러면 또…
브라이트: …보고는 들었었지만, 정말로 되살아나 있다니… 슈우 시라카와… 대체 무엇을 노리고 있을까?

시나리오 에필로그

6

브라이트: 하여튼 일본으로 향하는 것은 본래의 예정대로다. 넬프의 일은 별도로 하더라도
쥬도: 그런데 그 넬프가 대체 뭐죠?
브라이트: 원래 UN직속의 특무기관으로 현재는 연방의 관리 하에 있지. 일반에게는 그 활동 내용이 비공개로 되어 있다.
…: 하코네에 건설 중인 제 2 신 동경시가 거점이라고 하는 소문을 들은 적이 있어요.
비차: 무슨일을 하는 기관이죠?
브라이트: 자세한 것은 알지 못해. 단 매년 상당한 액수의 예산이 넬프에 투입되고 있는 것은 …하다. 소문으로는 신병기를 개발하고 … 이야기도 있지만…
료: 사오토메 박사가 한번 기술교류 문제로

간 적이 있는것 같은데. 그때는 정말 자신들의 속마음을 비추지 않았던것 같더군요. 결국 무슨 연구를 하고 있는지 조차도 자세하게 밝히지 않은 것 같습니다.

브라이트: 독불장군이라는 소리인가… 하지만 저런 것을 본 이상 무시할 수는 없지. 일단 접촉을 시도해 보자.

렛시: 가브레! 어떻게 된거지? 저 녀석들의 전력이 이 정도라는 보고는 없었잖아!

가브레: … 보고는 했지. 하지만 차이 아남이 무시했을 뿐이다.

렛시이: 차이 차가?

가브레: 아마 내게 책임을 전가했겠지. 그렇지 않다면 내가 이런 임무로 돌려질리가 없잖아.

렛시: 쳇… 차이 차녀석…

7

가브레: 그렇다고는 해도 우리들의 임무는 저 론도벨이라고 하는 부대의 격퇴다. 어떻게든 방법을 발견해내지 않으면…

렛시이: … 확실히. 그렇다면 한번 해볼까…

가브레: ? 무슨 생각이냐? 가우 하 렛시이

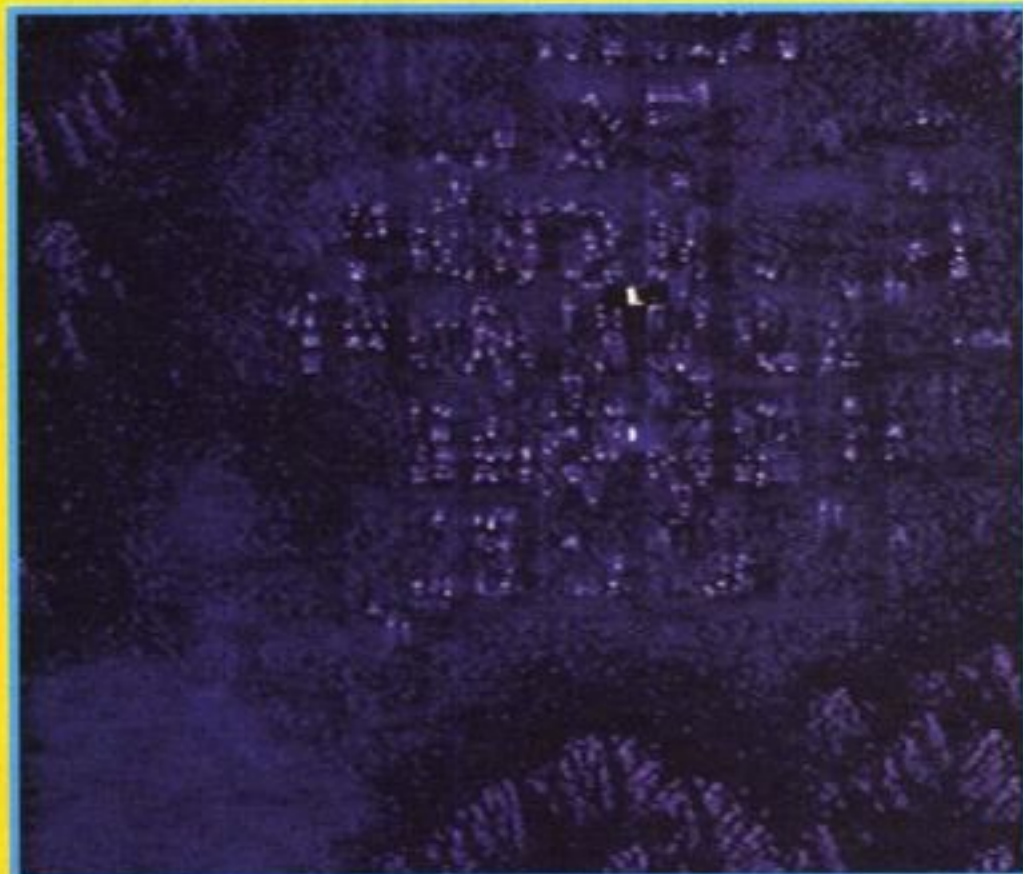
렛시이: 밖에서 안된다면 안쪽으로 어떻게 해보는것이 최선이지. 녀석들의 배에 잠입해서 내부에서 파괴공작을 하는거다.

가브레: 확실히 좋은 작전이지만… 가능할까?

렛시이: 나를 누구라고 생각하고 있는거냐. 13인 중의 한명인 가우 하 렛시이라고!

가브레: …좋다. 솜씨를 한번 보여주실까.

리리나: (히이로..신비한 사람… 당신은 대체 누구죠…) …히-이-로!! 빨리 나를 죽이러 와요—!!

제 13화 에반게리온 시동

초기적

제 3사도 사키엘(LV16)

사키엘 격퇴후

아슈라템플(가브레 LV16 / 부스터), 밧슈 (밧샤 LV13 / 리페어키트), 아론(LV12 × 3, LV11 × 2, LV10×3), 그라이아(LV9 ×9)

공략

인터미션에서 에반게리온 1편의 내용이 재현된다. 에반게리온 출격신이 무비로 재현되니 팬들은 주목! HP 22000을 자랑하는 시도 사키엘을 상대로 에바 초호기는 전혀 상대가 되지 않지만 걱정할 필요는 없다. 그냥 싸우다 지게 되면 애니메이션처럼 에바가 폭주해서 시도를 해치워주기 때문! 아쉽지만 폭주 도중의 에바를 조작할 수 있는 방법은 없다. 시도 격퇴후 가브레 일행이 습격해 온다. 여전히 시가전이므로 지형 효과의 응용은 필수. 포세이달 군은 가브레를 해치우거나 기체수가 5대 이하가 되면 자동 퇴각하므로 경험치 확보를 위해 가브레를 꼭 6대를 남겨둔 상태에서 마지막에 해치우도록 하자. 클리어 뒤에 렛시이가 론도벨에 스파이로 잠입한다.

무시무시한 에바의 폭주

가브레를 파괴하면 포세이달 군은 철수한다

시나리오 프롤로그

카오: 어이, 이노! 이것 뭐라고 쓰여져 있는 거지?

이노: 아 네. 지금 갑니다

나나: 저 카오라는 소년. 잘 해주고 있는데.

모라: 정말. 실력도 좋고. 덕분에 겨우겨우 돌아가고는 있지만… 그렇다고는 해도 보급물자가 부족해서 점점 힘들어지기 시작했어.

키스: 도리없잖아. 군의 보급이 끊어졌으니.

류마: 어느정도라면 사오토메 연구소에도 준비되어 있지만… 아무래도 한계가 있으니까.

나나: 브라이트 씨도 머리 꽤나 아프겠어요.

류마: 만약의 경우가 생기면 도리없이 파람재단에 구원을 요청할 수 밖에 없겠군…. 만장군에게는 미안한 일이지만.

벤케이: 여 수고했어요. 이제 슬슬 일본에 도착할것 같아.

모라: 벤케이 씨. 당신도 약간 도와주지 않겠어요? 키스조차도 도와주고 있잖아요.

키스: 조차가 뭐야. 조차가.

벤케이: 야 그러고 싶은 마음은 굴뚝같지만 내가 하면 부서질 확률이 높아서 하하하

병사: 제 2방어막 돌파당했습니다! 목표의 이동 속도에는 변화가 없습니다!

장군: 이런… 통상 병기로는 씨알도 먹히지 않는다는 것인가!

후유쯔키: 역시 AT필드인가

겐도우: 그래. 쓸데없는 짓을 하는군.

병사: 참모본부로부터의 통신입니다.

장군: 돌려라! … 네. … 네 그러니까… 하 하지만 그것은…. 알겠습니다… 이카리 사령관. 지금부터 본 작전의 전 지휘권은 네게 이관한다. 실력을 보여주도록.

겐도우: 알겠습니다. 그것을 위한 넬프니까요.

장군: 하지만 착각하지 마라. 우리들은 포세이달 군에 대항하기 위해 전력을 보존하기 위해 물러서는 것이다. 이 이상 전력을 쓸데없이 소비할 수는 없으니까.

미사토: 미안해 늦어서. 기다리느라 지루했지.

신지: 아 아니… 그렇지 않습니다.

미사토: 그러고 보니 자기소개가 없었군. 나는 가츠라기 미사토. 잘 부탁해.

신지: 이카리 신지입니다. 저, 지금부터 가는 아버지의 직장은… 어떤 곳이죠?

미사토: 자세한 일은 이 팜플렛에 적혀있어. 한번 훑어 보도록.

신지: 특무기관 넬프….

미사토: 도착했어. 여기야.

신지: 엘리베이터?

미사토: 그래. 넬프의 본부는 지하의 공동내에 있거든.

신지: 여기에서… 나는 무엇을 하는거죠?

미사토: …

리츠꼬: 어머 생각보다는 빨랐네. 오늘은 헤매지 않았나보지 미사토.

미사토: 리쯔꼬, 일부러 마중나와 준거야?

리츠꼬: 응. 이아이로군. 서드 칠드런이지?

신지: 얼굴… 거대 로보트?

리츠꼬: 인간이 만들어낸 궁극의 범용결전병기. 인조인간 에반게리온. 그 초호기다.

신지: 이것이 아버지의 일입니까?

겐도우: 그렇다.

신지: !?

겐도우: 오래간 만이구나…

신지: 아버지…

겐도우: ..훗.. 출격

미사토: 출격!? 영호기는 동결 중이잖아요!? 설마 초호기를 사용할 생각인가!?

리츠꼬: 다른 길은 없어

미사토: 자 잠깐! 레이는 아직 움직이지 못해! …파일럿이 없잖아!

리츠꼬: 좀 전에 도착했어

미사토: !.. 진담이야?

리츠꼬: 이카리 신지군

신지: 네

리츠꼬: 당신이 타는 거예요.

신지: !?

미사토: 하지만 아야나미 레이조차 에바와 싱크로 하는데 7개월이 걸렸잖아. 지금 도착한 이 아이에게는 무리야!

리츠코: 앉아만 있으면 돼. 그 이상은 바라지 않아.

미사토: 하지만!

리츠코: 지금은 사도격퇴가 최우선 사항. 그를 위해서는 누군가 약간이라도 에반게리온과 싱크로가 가능하다고 생각되는 인간을 태우는 것 이외에는 방법이 없어. 알고 있을 텐데. 카츠라기 대위

미사토:… 그렇군.

신지: …아버지, 왜 부른거죠?

겐도우: 네가 생각하고 있는 대로다.

신지: 싫어요. 그런 것은! 무슨. 지금와서 무슨말이죠? 아버지는 내가 필요없는 것이 아니었나요?

겐도우: 필요하니까 불렀을 뿐이다.

신지: …왜 나죠?

겐도우: 다른 인간에게는 무리이니까.

신지: 무리예요 그런것… 본 적도 들은 적도 없는데, 될 리가 없어요. 그런… 될 리가 없어요. 탈 수 있을 리가 없어요!!

겐도우: 탈려면 빨리해라. 싫다면 돌아가!

겐도우: 녀석 이곳을 알아차렸군

리츠꼬: 신지 군 시간이 없어요.

신지:…

미사토: 타도록 해.

신지: !!싫어요… 겨우 왔는데… 이런것 싫어!

미사토: 신지 군 무엇을 위해서 여기에 왔지?

신지: …

미사토: 안돼요 도망가면! 아버지로부터. 무엇보다 자기 자신으로부터!

신지: 알고 있어요! 하지만 될 리가 없어요!

겐도우: 후유츠키. 레이를 일으켜주게.

후유츠키: 사용할 수 있을까?

겐도우: 아직 죽은 것은 아니니까.

후유츠키: …알았다.

겐도우: 레이.

레이: 네

겐도우: 에바가 쓸모없게 되었고. 다시 한번

SUPER ROBOT WARS F

했다.
레이: 네.
리츠코: 초호기의 시스템을 레이로 전환한다.
신지: 역시 나는…… 필요없는 인간이다!
…

레이: 응…
미사토: 에바가 움직였다!? 어째된 일이지?
마야: 우측 팔의 구속구를 잡아뜯어 버렸습니다.
리츠코: 설마!? 있을 수 없는 이야기야! 엔트리 플러그도 삽입되어있지 않은걸. 움직일 리가 없어요!
미사토: 인터페이스도 없이 반응하고 있어…라고 말하기보다 지킨 것인가!? 그를… 가능하겠어!

레이: 헉…헉…
신지: (피!? 상처를…) (도망가면 안돼, 도망가면 안돼 도망가면 안돼, 도망가면 안돼 도망가면 안돼!!) 하겠습니다… 제가 타겠습니다.

리츠코: 사고파형은 일본어를 기초원칙으로 해서 픽스. 초기 컨택트 아무런 문제 없음.
신지: 회합
마야: 쌍방행회선, 됩니다. 싱크로율 41.3%
리츠코: 대단한데…
마야: 하모닉스 모두 정상치. 폭주, 없습니다.
리츠코: …가능해.
미사토: …발진 준비!
마야: 완료. 에바 초호기, 사출구로

시나리오 시작

리츠코: 알겠죠 신지군.
신지: 네,네.
마야: 최종안전장치 해소. 에반게리온 초호기 리프트 오프!
리츠코: 신지 군, 지금은 걷는 것만을 생각해요.
신지: 걷는다…

에바 폭주 후
마코토: 초호기 피해 최대!
마야: 파일럿, 반응 없습니다!!
미사토: 신지군!?
마코토: 모니터 반응 없음! 생사불명!!
마야: 초호기 완전히 침묵!
미사토: 그런…

마코토: !? 초호기 재기동!
미사토: 설마…
리츠코: 폭주…
후유츠키: …이겼군.
겐도우: …

사도 도주 후
후유츠키: 도망갔나…
겐도우: 뭐 좋다. 테스트로서는 충분해.

론도벨 등장
브라이트: … 지난번의 사도…

벤케이: 이상한 로보트도 있는데요. 뭐지, 저것은?
겐도우: 급히 초호기를 회수하도록.
마야: 알겠습니다! 초호기 긴급 회수.
후유츠키: 귀찮은 녀석들이 나타났군…
마야: 연방군 독립부대 론도벨같습니다. 통신을 요청하고 있는데 어떻게 할까요?
겐도우: 연결시켜.
브라이트: 여기는 연방군 독립부대 론도벨. 브라이트 노아 대령입니다. 지금의 사도라고 불리는 것에 대해 설명을 듣고 싶습니다만.
겐도우: 나는 넬프의 사령관인 이카리 겐도. 그럴 필요는 없다.
브라인트: 아 하지만 우리 론도벨은…
겐도우: 사도격퇴의 권한은 우리 넬프에게 있다. 제군들과는 관계없어. 이상이다.
브라이트: 기다려 주십시오!! 저희들은 단지 사정을…
나나: 함장! 레이더에 반응. 적입니다!! 포세이달 군이라고 생각됩니다!!
브라이트: 아까의 부대가 추격해 온것인가? 출격!!

시나리오 돌입

후유츠키: 괜찮나 이카리? 도와주는 척이라도 해야 하는것 아닐까.
겐도우: 상관없어. 우리들의 임무는 사도의 격퇴다. 이성인들의 상대는 저 녀석들에게 맡겨두면 돼.

갸브레: 아까까지 전투를 하고 있는것 같았는데… 뭐였지?
밧샤: 두목, 자기들끼리 싸웠던 것이 아닐까요?
갸브레: 그렇겠군. 흥, 전쟁 도중에 내분이나 일으키다니. 이 별의 녀석들도 싹수가 노랗군.

시나리오 에필로그

마야: 초호기의 일시동결 완료했습니다.
리츠코: 파일럿의 상태는?
미사토: 신지 군에게 상처는 없나?
마야: 뇌파, 심박수 모두 정상으로 돌아왔습니다.. 하지만 의식이 돌아오지는 않았습니다.
미사토: 구급대, 서둘러!!

겐도우: 몇번을 말해도 협력은 안돼. 그것뿐이다.
브라이트: 그렇다면 적어도 사도에 대한 정보만이라도
겐도우: 기밀사항이다. 알고 싶다면 사신들이 조사하도록. 이것으로 통신은 끝이다.
브라이트: 이런…
아무로: 말붙여 볼 여지도 없군.
화: 함장, 시가지에서 상처입은 민간인을 구조했습니다.
브라이트: 민간인? 쉘터에 피난해 있지 않았었나?
화: …었습니다. 상당한 중상인것 같아서 일단 의무실로 옮겼습니다.
…: … 어떻게든 잠입에 성공한것 같은 … 한 녀석들이군.

여생도: 앗 리리나 님 안녕하셨어요.
리리나: 안녕하셨습니까 여러분. 그런데 히이로 군의 모습이 보이지 않는군요. 오늘 결석인가요?
여생도B: 리리나 님 모르셨습니까? 히이로 군은 오늘 전학을 갔습니다.
리리나: 전학? 그렇게 빨리…
여생도A: 정말입니다. 얼마전 전학을 왔을 뿐인데도…
리리나: (히이로… 당신은 무슨 짓을 할려고 하는거죠?)

제 14화 수전기대 출격

초기적

비행요새 구르(아수라남작 LV 15 / 리페어키트), 마라사이(LV11×1), 즈사(LV11×1), 메카사우르스 비드(LV10×2), 기계수 가라다 K7(LV 10×1), 기계수 다브라스M2(LV10×1)

5턴말

비행요새 구르(브로켄 백작 LV 15/ 리페어키트), 메카사우르스 사키 (LV11 × 2), 기계수 토로스D7(LV10 ×1), 마라사이(LV12 ×2)

공략

초기에는 단쿠가 팀의 4인조만이 등장. 적들은 인공지능의 기계수들이 주류이기 때문에 뭐 싸우지면 못싸울 것은 없지만 A지점으로 후퇴하는 것이 좋다. 3턴째에 A지점에서 마징가 팀이 등장하므로 함께 연합해서 싸우자. 5턴째에 B지점에서 브로켄이 증원군으로 등장하고 직후에 C지점에서 기동무투전 G건담의 주인공인 도몬이 샤이닝건담을 타고 등장한다. 도몬은 NPC로 브로켄 백작들을 공격하지만 다행히도 필살기들이 전부 지상전용이라 적들의 HP를 줄이는데 활용할 수 있다. 2대의 구르는 모두 HP가 22000이기 때문에 상대하기가 쉽지는 않지만 많은 자금을 얻을 수 있으므로 꼭 행운을 사용해서 쓰러트리자. 브로켄을 해치우면 도몬은 자동 퇴각.

단쿠가 팀의 등장이다

브로켄의 말은 도몬의 화를 불렀다

시나리오 프롤로그

브라이트: 사도에 대한 정보를 들을 수 없는 이상, 이곳에 더 머물러도 무의미하다.
카부토: 쳇. 짜증나는 녀석들이군 정말!
사야까: 그러면 광자력 연구소로 가죠. 약간의 보급물자는 준비되어 있다고 생각합니다만.
브라이트: 미안하군… 우리들로서도 미안하지만 현재로서는 상당히 힘이드니
카부토: 그러면 연구소로 연락을 하자

렛시이: 자… 어느정도의 전력인가 우선은 그것부터…
코우: 누구냐!? 그곳에서 뭘하고 있지?
렛시이: 이런! 이렇게 간단히 발견되다니…
코우: 움직이지마!!… 여자? 우앗!?
렛시이: 바보들! 여자라고 하면 곧 방심한다니까… 이 별의 녀석들도 마찬가지로군.
코우: 이야아… 어이!! 스파이가 잠입했다!! 도와줘
다바: 뭐야? 스파이라고…!?
렛시이: 이녀석!!? 다바 마이로드!?
다바: 아니? 내 이름을 알고 있다니… 포세

이달 군의 일당인가!?

암: 뭐야 뭐야!? 왜그래? 앗! 이녀석… 캬!!

렛시이: 움직이지 마라!! 움직이면 이녀석의 머리를 쏘겠어!

다바: 그만둬!!

암: 다 당신 13인중(13人衆)의 한명이로군? 아마 가우 하 렛시이라고 했지…

다바: 13인중… 포세이달 군에 힘을 빌려주는 것은 그만둬! 이 별의 인간들까지 끌어들이다니!!

렛시이: 흥. 배신자가 잘도 말하는군.

다바: 포세이달이 하는 일이 옳은 일인가? 이 전쟁은 단순한 침략행위일 뿐이야!

렛시이: …잘도 부끄러움도 없이 그런 그런 명사를 말하는군. 게다가 지금은 인질을 잡고 있는 이쪽에게 주도권이 있다는 사실을 잊지 말도록 해. 자 길을 열어 주실까?

다바: 기다려!! 다시 생각해 다오! 포세이달에게 따르는 것이 정말 옳은 일인지 아닌지를!

렛시이: 쓸데없는 참견이다! 빨리 총을 버려!

다바: 으…

렛시이: 그걸로 됐어. 격납고로 안내해 주실까. 천천히.

다바: 알았다… 이쪽이다.

자 여기다. 빨리 암을 놓아줘.

렛시이: 아직이다. 엘가임의 키를 내놓아!

암: 안돼. 다바!!

렛시이: 시끄러워! 너는 잠자코 있어!

카오: 뭐야 뭐야. 왜그래!? 스파이라니… 왓!?

렛시이: 움직이지마!

리리스: 에잇!

렛시이: 뭐야!! 콜록콜록… 이런 최면가스!? 콜록 콜록

다바: 읍!!

렛시이: 앗! 이녀석!! 놔라!! 어딜 만지는 거야!!

다바: 앗? 미 미안해!

렛시이: 찬스!!

다바: 우왓!!

렛시이: 다바 마이로드! 기억해 두겠다!

리리스: 도망 가 버렸다!

코우: 그렇게 둘것 같아!!

다바: 그만두세요. 쏘지 마십시오!!

코우: 왜그러지?

리리스: 아… 도망가 버렸다…

코우: 왜 방해를 한거지?

암: 맞아! 코 콜록.. 왜 그 녀석을 쏘지 않은거야?

다바: 그녀는 .. 그런 나쁜 사람이 아니야… 고 생각하고 싶다.

카오: 그런게 이유라고?

다바: 그녀는…언제라도 나를 죽일 수 있었는데 그렇게 하지 않았어.

암: 그런 여유가 없었을 뿐이야.

코우: 기분은 알겠지만… 이것은 브라이트 함장에게 보고하는 것이 좋을것 같군.

브라이트: … 음….

다바: 어떤 처벌이라도 받겠습니다.

브라이트: 너희들에게 군법을 적용하고 싶지는 않지만… 다른 사람들에게도 영향이 있을 수 있으니. 게다가 도망간 스파이가 너희들과 같은 펜타고나의 인간이라는 것도 문제다.

다바: … 알고 있습니다.

브라이트: 너희들에게 쓸데없는 오해를 받게 하지 않기 위해서도 2·3일정도 자숙실에 들어가 주었으면 하는데… 어떻게 하겠나. 물론 [illegible]부도 가능하네만.

다바: 아닙니다. 들어가겠습니다. 단지 암과 카오는…

브라이트: 이 그들에게는 책임을 묻지 않겠다. 어디까지나 너의 독단에 대한 처벌이니까.

다바: 감사합니다.

화: 이쪽이에요. 잠시 동안만 참도록 해요.

다바: 네…

아무로: …자 브라이트. 그의 이야기인데…

브라이트: 알고 있다. 그는 신용할 수 있어. 단지 아직 완전히 우리들에게 융합되어 있는것은 아니야.

아무로: 그렇긴 하지만… 뭔가 그에게는 비밀이 있는것 같은 기분이 들어…

카부토: 야호! 박사님과의 연락에 성공했어.

사야까: 보급물자가 준비되어 있으니 언제라도 오라고 아버지가…

브라이트: 그것은 고맙군. 그러면 광자력 연구소로 향한다.

브라이트: 뭐지?

토레스의 제 2엔진의 출력이 저하되었습니다!

브라이트: 급히 원인을 조사하도록

토레스: … 슬슬 이 녀석도 수명일까요. 거의 고물이니까.

브라이트: 그렇게 말해도 도리 없다.

카부토: 뭐야. 연구소가 눈 앞인데. 우리들은 먼저 간다. 좀 마징가를 재 정비하고 싶기도 하고.

브라이트: 알았다 괜찮겠지.

카부토 : 그러면 잠깐 다녀올께.

사야까: 아 기다려 카부토 군!

보스: 이런 나를 빼놓으면 곤란하지.

시나리오 시작

8

카부토: OK OK. 상태가 좋군! 과연 박사님들.

세와시:당연하잖나, 그동안의 관록이 있는데, 비교가 안돼지.

카부토:이제 제트스크랜더만 달면 완전하겠는데…

유미교수: 음.. 미안하군. 제트 스크랜더는 아직, 정비가 끝나지 않았다. 전번 싸움에서 상당한 대미지를 입어서.

카부토: 도리없죠 교수님. 여기에서 무리했다간 죽도 밥도 안될테니까요.

사야까: 어너, 카부토 군도 약간은 분별력이 생겼나 보지.

보스: 어어이, 카부토! 동쪽에서 누군가가 전투를 하고 있는데.

카부토: 뭐라고? 유미교수님

유미교수: 지금 이쪽에서도 확인하고 있다. 한번 보고와 주겠나?

카부토: 알겠습니다.

사라: 잠깐 시노부!! 어떻게 할거야. 완전 포위되어 버렸잖아.

시노부: 시끄러워!! 박살내 버리면 되잖아!! 어차피 DC의 잔당들 뿐이니까.

마사토: 그렇다고는 해도 이쪽도 합체가 불가능 한테다가 수에서 너무 밀리잖아.

시노부: 우는 소리 하지마!!

[illegible]: 여기서는 일단 무리하지 말고 방어에 치중하는게 좋을것 같다. 론도벨도 가까이에 있으니 구원하러 와줄걸.

시노부: 쳇, [illegible] 뭉쳐서 행동한다!

아수라: 흥. 이런곳에서 어슬렁대고 있었다니 운이 다했구나. 론도벨이 오기 전에 피의 축제를 열어주지.

마징가 등장

카부토: 뭐야 DC의 잔당들인가.

아수라: 마징가Z. 카부토 코우지냐!! 그동안의 원한 여기에서 결말을 내주마!!

카부토: 엣. 그말 그대로 돌려주지. 아수라 남작!

시노부: 저것이 마징가Z…

마사토: 야호! 살았다!

료: 방심하지마!. 아직 적의 수가 많다!

사야까: 당신들은?

시노부: 우리들은 연방군 환태평양 제12사단 소속, 제13특별기갑부대, 총칭 (수전기대)다!

카부토: 상당히 긴 이름이군.

시노부: 론도벨에게 협력하라는 명령을 받고 이쪽으로 왔는데 이렇게 이녀석들과 부딛치게 되어서.

카부토: 헤. 그러면 우리편이란 뜻이군. 잘 부탁해!

사야까: 론도벨의 여러분도 모두 여기로 올거예요. 그때까지 힘냅시다.

카부토: 걱정하지마. 그전에 결판을 낼테니까.

시노부: 옳으신 말씀. 자 해볼까!!

브로켄 등장

9

브로켄: 아수라 남작. 도와주러 왔다.

아수라: 브로켄 백작. 흥 누가 도와달라고 했지?

브로켄: 네가 예뻐서가 아니라 헬박사의 명령때문에 어쩔수 없이 온거다.

카부토: 이번에는 브로켄인가!!

사야까: 거기다가 기계수들까지 잔뜩 데리고 왔잖아.

도몬: 어이! 너희들에게 물어보고 싶은 것이 있다.

카부토: 뭐야!? 갑자기 통신에 끼어들어 오다니!?

사야까: 큰일이야 사람이 있어!

카부토: 뭐라고? 전투 중인데 제정신인가?

도몬: 대답해라! 이 남자를 본 적이 있나?

카부토: 뭐야 전혀 본적 없어.

도몬: 그런가 그렇다면 너희들은 어때!! 대답해라!

크로켄: 시끄럽군!! 너는 대체 어떤놈이냐!?

도몬: 알고있나? 그것만 말해!?

브로켄: 시끄럽다! 빨리 이곳에서 나가라! 안그러면 박살을 내 주겠다!

도몬: 호우. 내게 파이트를 신청하려하고는. 배짱도 좋구나. 좋아 받아주지. 와라!! 건-담!! 자 어떠냐! 내가 이긴다면 알고 있는 것을 모두다 토해내게 해주지.

브로켄: 흥 건방진!

카부토: 무 뭐지? 너희들 저것에 대해 알고 있나?

시노부: 몰라 저런녀석!

사야까: 하지만 적은 아닌것 같고…

카부토: 방해가 안된다면 무시해 버리면 돼.

마사토: 별로 상관해서 좋을 것은 없을 듯한데…

브로켄 격파

브로켄: 우오오오!! 방해를 하다니! 이번만은 봐주지!!

도몬: 이녀석. 기다려라!!

카부토: 가버렸다…

사야까: 대체 누구[illegible]? 그는

료: 카부토 군. 무사한가!?

카부토: 아. 이 정도로 당할 나와 마징가가 아니지.

시나리오 에필로그

시노부: … 이래서 론도벨과 함께 행동하게 된 후지사와 시노부 중사입니다.

마사토: 마찬가지로 사키부 마사토 소위입니다.

료: 시마 료 소위입니다.

사라: 유우키 사라 소위입니다. 우리들의 지휘관인 샤피로 키츠 소위도 곧 합류할 예정입니다.

브라이트: 알았다. 수고했네.

시노부: 뭘, 그 정도의 적이야 간단히… 이런. 그 정도의 적은 상대가 아닙니다.

아무로: 하하하. 무리하지 않아도 좋아. 시노부 중위. 아무래도 자네들이 이곳으로 오게 된 이유 중 하나를 알았다.

시노부: 아 저 그게 그것이…

아무로: 그렇게 긴장하지 않아도 좋아. 이곳에서는 아무도 그런일에 신경쓰지 않는다. 그냥 보통으로 대해도 좋아. 물론 최소한의 예의나 상식쯤은 지켜주었으면 하지만.

시노부: 헤! 역시 역전의 부대. 이야기[illegible]가 틀리군.

마사토: 다행이군 시노부. 이것으로 시말서의 폭풍우에서 해방인가.

시노부: 그런데 샤피로 녀석이 오면 그렇게도 안돼겠군.

사라: 시노부! 상관에게 녀석이라니!!

시노부:…쳇

아무로: 흠… 이것이… 분명히 건담처럼도 보이는데… 니나 군, 자네에게는 집히는 것이 없나?

니나: 네 죄송합니다.

코우: 아무로 씨와 카뮤 씨의 활약으로 건담타입이 순식간에 인기 기종이 되어 버려서요. 마을의 공장에서까지 건담타입을 만들고 있는 것 같으니…

니나: 하지만…. 전에도 내가 모르는 건담이 나왔었고… 이대로라면 건담 매니어로서의 체면이!!!

모라: …니나. 너 왜 그런 이상한 곳에 자존심을 세우는 거니?

교: !? 죄송합니다. 조금 전의 신 다시 한번만 보여주시겠습니까?

브라이트: 뭔가 집히는 것이라도?

료: 아니… 저 로봇자체에 대해서는 모르겠지만… 저 움직임… 닮았어…

아무로: 움직임?

료: 네. 전에 홍콩에 수련을 갔을때 저런 움직임을 보여주는 유파를 본적이 있습니다.

아마… 서방무적이라던가 동방불패라던가.. 그런 이름으로 기억합니다만…

아무로: 하지만 그것은 어디까지나 인간의 움직임이잖아. 모빌슈츠의 동작 프로그램에 그런 무술을 넣을 수 있다[illegible] 생각되지 않는데.

니나: 아 아니[illegible] 가능성은 있습니다. 그래. 그게 있었지.

코우: 니나 [illegible]가 집히는 것이라도?

니나: 네 [illegible]투기

전용의 모빌슈츠!

[illegible]

터라면가... 그것이라면 건담타입이 잔뜩 있어요. 게다가 파일럿의 움직임을 트레이스해 주는 모빌트레이스 시스템이라면, 무술의 움직임을 그대로 모빌슈츠의 움직임으로 할 수 있죠!
브라이트: 하지만 그런 경기용의 모빌슈츠가 실전에서 저 정도의 위력을 발휘할 수 있을까?
...로: 가능합니다. 파일럿이 뛰어난 무술가라면.
...에마: 별로 적으로 돌리고 싶지 않은 상대로군요...

제 16화 남해의 사투

초기적

제 6사도 가기엘(LV16)

8턴째 OR 사도 격퇴 후

라이크 케이오스(제브 LV20 /?), 오제(네이 LV17 /하이브리드아머), 바슈(안톤, 벳케라 LV15 /리페어 키트), 밧슈(LV14 ×2), 칼바리템플(LV12 × 3), 그라이아(LV11 ×6)

공략

무대의 거의 대부분이 바다. 게다가 비행가능한 유니트가 거의 없으므로 미리 겟타3를 강화시켜놓을 필요성이 있다. 처음에 사도 가기엘이 등장하는데 그에 대항해 아스카의 에바 2호기가 나서는데 케이블의 연결을 위해 한번 전함 안으로 들어갔다가 나와야 한다는 점에 유의하자. 가기엘은 HP가 45000인데다가 AT필드는 같은 AT필드를 가진 에바의 공격을 제외하고는 4000이하의 공격을 전부 무효화해 버리기 때문에 해치우기는 상당히 힘들다. 일단 가기엘은 지상으로의 공격수단이 전혀 없기 때문에 가기엘을 해변가로 유인한 다음 포위공격을 펼치는 것을 추천한다. 특히 겟타3의 대설산 접어던지기가 특효. 만약 해치우지 못하면 사도는 8턴째에 자동으로 퇴각하고 A지점에서 제브가, B지점에서 포세이달 군이 등장한다. 제브가 타고나오는 라이크 케이오스는 현 단계에서는 절대 이길 수 없으니 그냥 가만히 두면 얼마 뒤 퇴각한다. 포세이달군은 바다를 사이에 두고 아군과 대치하게 되는데 에바와 겟타3를 필두로 전진하는 것이 좋다. 특히 에바는 현 단계에서는 무적이므로 마음껏 활용해도 좋지만, 케이블의 길이가 전함에서 10칸이라는 것을 항상 염두에 두자. 물 속에서 지상으로 쏘는 빔무기도 거의 위력이 없다는 사실도 명심해야 한다. 포세이달 군 등장 다음턴에 C지점에서 젝스의 톨기스와 노인의 에어리스가 원군으로 등장한다

사도 가기엘은 대단한 강적이다

물속이라면 역시 겟타3의 무대

시나리오 프롤로그

브라이트: 덕분에 살았습니다. 유미교수님.
유미교수: 별 말씀을. 우리들에게는 이 정도밖에는 안되는군요. 힘들겠지만 잘 부탁드립니다.
브라이트: 감사합니다.
화: 브라이트 함장. 디탄즈 극동 지부로부터 통신이 들어왔습니다.
브라이트: 연결해 주게.

자마이칸: 론드벨 제군에게 임무를 전해주겠다. 자세한 내용은 암호문으로 보내도록 하지. 전문대로 수행해 주게. 이상.
쥬도: 이런이런. 턱끝으로 부려지고 있군. 우리들은.
브라이트: 기 죽지마라 쥬도. 화 암호문은 해독되었나?
화: 네. 론도벨은 하와이해에 있는 연방군 수송부대의 호위에 임해라. 수송부대의 목적지는 제 2동경시 넬프 본부! 넬프본부의 지원부대를 동행하고 하와이 항을 향하도록. 적의 습격이 예상되므로 건투를 빈다. ...이상입니다.
브라이트: 또 넬프인가....
카부토: 그녀석들 아무래도 마음에 들지 않는데...
브라이트: 포세이달 군의 습격보다도 우선된다는 것인가... 그 넬프라는 조직... 대체 뭐지?

브라이트: !? 네가 그 로봇의 파일럿인가?
...
리츠코: 에반게리온의 초호기입니다. 로봇이 아니예요.
카부토: 어느쪽이던 좋잖아.
브라이트: 하지만 이런 소년이 파일럿이라고는...
리츠코: 어머, 론도벨에는 소년 파일럿이 잔뜩 있지 않았었나요?
쥬도: 소년이라고는 해도 우리는 군대가 아니야. 군에서 급료도 받고있지 않다고.
리츠코: 아이가 싸운다는 점에서는 똑같죠.
신지: 나도..... 좋아서 타고 있는 것은....
미사토: 신지 군.....
브라이트: 사도와 대항해서 싸울 수 있는 것은 에반게리온 뿐이라고 들었습니다만...
리츠코: 네. 사도의 AT필드는 상당한 에너지가 아니면 파괴할 수 없습니다. 하지만 같은 AT필드를 가지는 에바라면 그것을 중화할수 있죠.
아무로: 그런데 그 AT필드라는 것은?
리츠코: 답변할 수 없습니다.
브라이트: 우리들을 동행시킨것은 그 사도가 출현할 가능성이 있기 때문인가?
리츠코: 그것도 답변할수 없습니다.
카부토: 이런이런. 비밀 투성이로군.
미사토: 사도에 관해서는 우리들도 아직 알지 못하는 부분이 많습니다.
브라이트: 그러면 우리들이 호위하는 목적물은 뭡니까? 그 정도는 알려줘도 좋겠죠?
미사토: 에반게리온의 이호기와 그 파일럿입니다.

토레스: 수송부대와 접촉했습니다. 통신 시도합니다.
병사: 수고하십니다. 일본까지 잘 부탁드립니다.
브라이트: 이쪽이야 말로.
미사토: 짐짝은 무사합니까?
병사: 네 지금쯤...
아스카: 그 목소리는 미사토!? 헬로 별일 없어요?
미사토: 아스카. 힘이 넘치는구나.
아스카: 그쪽에 그것 있죠? 지금 그쪽으로 갈께요.
병사: 이 이봐! 마음대로...
미사토: 아 상관하지 말아 주십시오. 괜찮겠죠 함장?
브라이트: 아.. 뭐... 좋겠지.

미사토: 소개합니다. 에반게리온 이호기의 파일럿. 세컨드 칠드런, 소류 아스카 랑그레이입니다.
아스카: 잘 부탁해요. 헤— 이것이 그 이름 높은 론도벨이군. ... 지금은 별로 미더워보이지는 않지만.
카부토: 무슨말이지?
아스카: 별로. 그것보다 소문의 서드칠드런은?
미사토: 이아이야. 이카리 신지군.
신지: ...
아스카: 흠... 좀 멍청해 보이는데.
미사토: 그래? 이래뵈도 에바에 처음 타서 싱크로율을 40%까지 올렸는걸.
아스카: 40%? 거짓말이죠!?
카지: 여. 변함없이 아름답군.
미사토: 그 그...목소리는... 설마... 윽!? 우 왜 네가 이곳에 있는거지?
카지: 아스카때문에 독일에서 출장이야.
미사토: ... 장곡을 찔렀군. 충분히 예상 가능한 일이었는데...
토레스: 레이더에 반응! 이것은... 전에 사도 출장의 때와 동일한 반응입니다.
브라이트: 전원 제1전투배치!!

아스카: 기회!

시나리오 돌입

미사토: 틀림없는 사도!
브라이트: 그러면 에반게리온을 출격시킬 필요가 있을텐데...
미사토: 신지 군! 출격!!... 어라? 어디를 간거지?
토레스: 아까 아스카란 아이와 함께 나갔습니다.
미사토: 아스카가?

아스카: 자 이것을 입어.
신지: 엇... 하지만 이것은 ...네 플러그슈츠잖...
아스카: 까다롭게 굴지말고 빨리 입어!
신지: 아 알았어...
신지: 저 플러그 슈츠를 입혀서 어떻게할 생각이지?
아스카: 너 바보아냐? 당연하잖아. 2호기로 사도를 물리치는 거라고! 자 간다. 빨리 타!!
신지: 조... 좁다.

아스카: 사고노이즈?
신지: 무 뭐가?
아스카: 너 일본어로 생각했지. 반드시 독일어로 생각해야돼!!
신지: 아 알았어 밤... 쿠헨?
아스카: 바보!! 이젠 됐어!! 사고 언어 전환! 일본어를 기본으로!
미사토: 아스카!!
아스카: 봐요 미사토! 내 실력을!

2턴째

미사토: 아스카! 일단 트로이보스로 돌아와!! 케이블을 연결하지 않으면!! 내부 전원으로는 1분밖에는 견디지 못해!
아스카: 도리없군. 그렇게 할까.

사도 후퇴 후

아스카: 앗!! 도망가 버렸다. 잠깐! 돌아와줘!!
신지: 도망가서 다행 아닌가?
포세이달군 등장
네이: 이녀석들.. 전에 보았던 놈들이군! 분명히 론도벨이라고 하는...
안톤: 가브레트 가브레가 박살이 났다고 들었습니다만.
네이: 흥. 그 건방진 녀석에게는 좋은 약이다!
제부: 자, 어느정도 해주실지, 한번 봐 볼까.
네이: 제브리스, 너는 손대지 마라!
제브: 네,네!

젝스 등장

젝스: 겨우 때에 맞춘 것 같군.
노인: 론도벨과 포세이달군이군요.
젝스: 아 들리나 론도벨! 나는 디탄즈의 젝스 마키스! 토레스 준장의 명령으로 너희들을 도우러 왔다.
브라이트: 디탄즈의... 미안하군. 부탁한다.
노인: 지휘를 부탁합니다.

제브 후퇴 시

제브: 흥, 론도벨도 제법하는데. 역시 이 녀석들이 가장 요주의겠어. 자 그러면 슬슬 나는 가볼께요.

시나리오 에필로그

젝스: 과연 론도벨.우리들의 구원따윈 필요 없었던것 같군.
브라이트: 아니 고마웠다. 젝스 중령.
아무로: ...젝스 중령. 무례한 질문이지만 당신의 그 가면은?
젝스: ...미안하군요. 화상을 입어서 가면을 벗을 수가 없습니다. 기분이 상했다면 용서를...
아무로: 아니 그 가면을 보니 생각나는 사람이 있어서.
젝스: 샤아 아즈나블 대령이군요. 원래 DC의 톱에이스인... 뭐 전혀 의식하지 않은 것은 아닙니다만... 특별히 관계는 없습니다.
아무로: 그렇습니까...
젝스: 죄송합니다만 사람에게는 누구나 침범 당하고 싶지 않은 부분이 있는 법이라고 이해해 주십시오.
노인: 젝스 중령. 슬슬...
젝스: 아. 그러면 브라이트 대령, 우리들은 슬슬 본대로 돌아가겠습니다. 부디 무운을.

다바: 카오. 아까 포세이달 군 중에 아무리 봐도 헤비메탈같지 않은 기체가 있지 않았나?
카오: 그래 나도 눈치챘어. 아무리봐도 그것은 헤비메탈이 아니었어. 설계사상이 너무 틀리던데.
다바: 브라이트 씨에게 보고하는 편이 좋겠어.

브라이트: 흠...과연. 그 기체는 자네들도 짐히는 것이 없나?
다바: 네 그것은 아무리 봐도 헤비메탈이 아닙니다.
부라이트: 그렇다면...포세이달에게 힘을 빌려주고 있다던 그 진영의 것.. 이라고 생각할 수 있겠군.
아무로: 아직 단언할 수는 없지만...
브라이트: 그렇군... 일단 보고정도는 해두지.

아스카: 후후후. 뭐 내가 나서면 사도정도야 한방이지!
미사토: 그래 대단한데.
아스카: 당연하죠! 신지따위하고는 틀리다고요.
브라이트: 모두가 무사해서 무엇보다 다행이다.
아스카: 어라? 카지씨는 어디로 갔죠?
미사토: 어디든지 좋잖아. 그런 녀석...
토레스: 아 그 사람이라면 전할 물건이 있다고 먼저 넬프 본부로 갔습니다.
미사토: ...도망갔군 녀석.

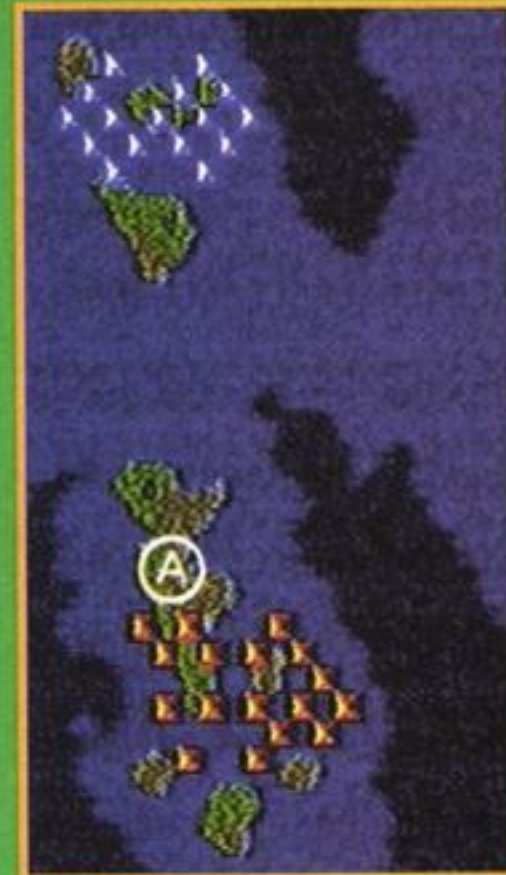
바스크: 자미토프 각하. 다카르가 함락되었다는 정보가 들어왔습니다.
자미토프: 그런가...
바스크: 각하 이대로라면 지구권이 전부다 포세이달 군의 손에 떨어져 버립니다.
자미토프: 걱정마라. 이미 손을 써 두었으니까.
바스크 말하자면...
자미토프: 모르겠나? 론도벨에게 독립권을 준 이유를. 생각대로 론도벨은 적의 눈을 끌어주고 있다.
바스크: 과연. 그 틈을 노려서 반격을 개시하는 것이로군요.
자미토프: 바로 그거다. 론도벨은 이용가치가 있어. 그런데 신경쓰이는 것은 일부 관료가 너무 앞서 나가고 있는 것인데.
바스크: 앞서나간다... 화해론자를 말씀하시는 겁니까?
자미토프: 지금 여기에서 적에 대해 약점을 보일 수는 없지. 겨우 벌어진 전화다. 이용할 수 있는데까지 이용해서 우리 디탄즈의 힘을 보여주면 연방정부도 우리의 의지를 따르게 될거다. 그때까지 화해따위는 필요치 않아.
바스크: 알겠습니다. 빨리 손을...
자미토프: 아니야. 그건은 토레즈에게 맡길 생각이다.
바스크: 토레즈? 하지만 그녀석은...
자미토프: 롬페라 재단과의 관계는 알고 있다. 성공하면 좋고, 실패하면 책임을 지게하면 돼.
바스크: 알겠습니다.

도리안: 리리나. 나는 이 호텔에 용무가 있다. 곧 돌아올테니까 너는 여기에서 기다려다오.
리리나: 네. 아버님.

리리나: (우주...콜로니... 히이로는 이곳의 어디에선가 왔겠지... 왜 싸우지... 무엇을 위해서...) 콰!!
남자: 호텔에 폭발?
리리나: 네!? 그런... 아버님!!
남자: 그만둬. 위험하다!!
리리나: 저곳에는 아버지가!! 놔줘요!!
남자: 웃! 안된다. 그만둬! 돌아와라!!

리리나: 아버님! 어디 계세요?
도리안: 으...리리나...
리리나: 아버님?
도리안: 리리나... 들어다오... 윽! 나 나는 너의 진짜 아버지가 아니야.
리리나: !?
도리안: 당신의 진짜 이름은 ... 리리나 피스크라프트... 일찌기...완전평화주의를 외쳤던... 피스크라프트가의... 딸...입니다.
리리나: 무 무슨말씀 하시는거죠?
도리안: 나는...대대로 그 나라를 섬겨온 사람 중...한사람...하지만 왕국은... 멸망...내가...당신을....딸로...
리리나: 그런...그런건 거짓말 이예요!!
도리안: 디, 디탄즈에... 신경을.... 윽...
리리나: 아버님...? 아버님!! 싫어!!
기리암: 이런 늦었군!? 리리나 님 여기는 위험합니다. 빨리 도망가지 않으면...
리리나: 당신은?
기리암: 기리암 예가라고 하는 사람입니다. 당신의 아버지와 아는 사이죠. 그런것보다 빨리! 디탄즈의 녀석들이 알아차리기 전에!
리리나: 디탄즈... 아버지를 죽인 것은 디탄즈로군요!?
기리암: !? 그만둬요. 혼자서 간다는 것은 죽으러 가는 겁니다.
리리나: 죽어도 상관 없어요! 원수를 갚으러 가겠습니다!!
기리암: 그만둬요!! !?
리리나: 가만히 있어요! 움직이면 쏘겠습니다. 방해하지 말아요!
기리암: 침착하세요 리리나 님.

리리나: 헉 헉...앗!!
노인: 괜찮습니까?아가씨?
리리나: 으..히이로...히이로와 만나고 싶어...
노인: 히이로? 히이로라면. 히이로 유이를 말하는 것인가?
리리나: !? 그럼... 히이로 유이를 알고 있나요?
노인: 핫핫핫!

제 17화 배신

초기적

라이크 케이오스(세티, 제브 LV20/?), 가로이카 (LV 14×8, LV15×7)

게스트 후퇴 뒤

아수라템플(가브레 LV18 / 사이코 프레임), 밧슈(밧사 LV17, LV16×1, LV15×1), 갈바리템플(렛시 LV16), 아론(LV16×1, LV13×4), 그라이아(LV 15×3, LV14×3)

공략

일단 출격할 때 다바를 반드시 포함시키자. 상황은 거의 전 시나리오와 비슷해 보이지만 적들이 모두 비행 유니트이기 때문에 섬에서 기다리면서 다가오는 적들을 요격하는 것이 좋다. 역시 라이크 케이오스는 아직 상대하는 것이 힘드니 괜한 욕심은 버리는 것이 장수를 위하는 길이다. 8턴째가 되면 게스트는 자동으로 후퇴. 대신해서 가브레가 이끄는 포세이달 군이 A에 등장한다. 이곳에선 다시 겟타3가 활약할 차례. 그리고 렛시이는 다바로 설득이 가능하다.

렛시이는 다바로 설득 가능하다

라이크 케이오스는 현재로선 절대 이길 수 없다

시나리오 프롤로그

닥터 J:나는 닥터J. 이래봬도 과학자라고 할 수 있지.
리리나: 당신이 히이로를 지구로 보냈군요.
닥터J: 맞아. 히이로는 어렸을 때부터 여러가지 격투기를 익히게 하고, 살인의 프로로서 교육시켰지. 평화를 위해서.
리리나: 그런! 살인이 평화로 이어질리가 없어요!
닥터J: 이어진다네. 적은 전쟁으로 이익을 챙기는 악마와 같은 무리들이거든.
리리나: 론도벨이...말입니까?
닥터J: 론도벨은 그 조직의 말단에 지나지 않아. 악의 근원은 바로 연방의 체질 바로 그 자체지. 지금이라면 그것이 가장 구체화된 것이 바로 디탄즈라고 할까?
리리나: 그러면 왜 히이로는 론도벨을 노리는거죠?
닥터J: 론도벨의 전력은 너무 강해. 아무리 독립권이 있다고는 해도. 결국은 연방군의 일원. 위에서의 명령에는 복종할 수 밖에는 없지. 치안유지조직이라는 체질상 론도벨이라는 존재는 콜로니에게 있어서 위협 이외에는 아무것도 아니야.
리리나: 하지만. 왜 히이로가!!
닥터J:누군가가 하지 않으면 안되는 일이다...누군가가...
리리나: 왜 내게 이런 말을 해 주는 거죠?
닥터J:눈이지... 네 눈이 히이로와 같은 상냥함을 가지고 있으니까. 그 녀석은 사실 상냥하고 좋은 녀석이거든...
리리나: 알고 있습니다.
닥터J:하지만 누구도 멈출 수는 없어... 녀석에게는 가까이 가지 않는 것이 좋다.
리리나:....
닥터J: 아무래도 너를 데리러 온 것 같구나. 나는 사람들 앞에 나서기가 곤란하니 이만 실례하지.
리리나: 아...

기리암: 리리나님. 여기 계셨습니까.
리리나: 기리암씨...

가리암: 하여튼간 지구까지 보내드리겠습니다. 잘 부탁 주십시오.

토레스: 브라이트 함장. 헨켄 함장으로 부터 통신입니다.

브라이트: 헨켄 함장으로부터? 지구로 내려와 있었나. 연결시켜 주게.

헨켄: 여! 브라이트 대령. 건강한 것 같군.

브라이트: 헨켄 함장이야말로. 그런데 무슨 일이 있었습니까?

헨켄: 아니. 군의 상층부로부터 겨우 허가가 떨어져서 자네들의 새로운 전함을 가지고 왔네... 뭐 그렇다고는 해도 구식 아가마지만.

브라이트: 정말 감사합니다... 하지만 용케 지미토프 중장의 허가를 얻었군요.

헨켄: 뭘, 페함직전의 배를 언제까지 보고 있을 수 만은 없었겠지. 제대로라면 라 카이람 같은 것을 가지고 오고 싶었는데...

브라이트: 아니. 아가마로도 충분합니다.

헨켄: 아 대신이라고 하기엔 좀 뭐하지만 모빌수츠와 보충병을 데리고 왔네. 이 문제에 대해서는 그가 도움을 준 덕분이지만.

브라이트: 그?

헨켄: 소개하지. 샤피로 키츠 중령. 그쪽에 있는 수전기대의 지휘관이네.

샤피로: 처음 뵙겠습니다. 브라이트 대령. 그 이름 익히 들어왔습니다.

시노부: 윽! 샤피로...

샤피로: 제 부하가 여러가지 폐를 끼친 것을 용서해 주십시오. 저도 그쪽의 작전참모로서 합류하겠습니다.

브라이트: 환영합니다.

시노부: ...나는 환영하고 싶지 않은데...

브라이트: 잘오셨습니다. 아가마에.

샤피로: 신세졌습니다. 그런데 보고하셨던 정체불명의 기체에 대해서입니다만. 왜 헤비메탈과는 다른 것이라는 결론을 내리게 되었습니까. 그것에 대해서는 보고가 없었습니다만.

브라이트: 아... 실은 상층부에는 보고하지 않았지만 우리 부대에는 펜타고나의 협력자가 있습니다.

샤피로: 협력자... 이성인이란 뜻인가요? 호...그것 재미있군요. 뭐 상부에 보고하지 않은 것은 현명한 판단으로 보입니다. 지금 상부들은 정확한 판단력이 전무하다고 해도 과언이 아니니까요. 그런 사람들에게 보고하는 것은 정말 무의미한 행동입니다.

브라이트: 아 아.. 그것은...

샤피로: 죄송합니다만 그 정체불명의 기체에 대한 자료를 보여주십시오.

브라이트: 아 네. 좋습니다. 화. 키츠 중령을 자료실로 안내하도록.

화: 네 이쪽입니다.

브라이트: 갑자기 상층부에 대한 비판이라... 뭐 기분을 이해 못하는 것은 아니지만.

사라: ...키츠 중령은 전부터 이성인의 침략 가능성에 대해 상층부에 보고했습니다만 번번히 묵살당해서...

브라이트: 상층부 불신이 되었다는 것이로군.

사라: 네.

샤피로: 이것은... 이 놀라운 스펙. 지구의 기술력을 훨씬 뛰어넘고 있다... 이 힘...

쥬도: 네. 빌키트 씨는 시부크 씨와 함께 싸웠었군요.

빌기트: 그래. 그녀석은 대단했어. 정말 초보였는데도 F91에 탔었으니까. 그것이 뉴타입이란 것이겠지.

쥬도: 하하 그런 것이라면 나나 아무로 씨. 카뮤 씨도 마찬가지였는걸요.

빌기트: 호, 너도나. 과연. 론도벨을 최강부대라고 하는 이유를 알겠군.

쥬도: 하지만 가능하다면 리가지를 한대 더 가지고 왔으면 좋았을 것을. 한대 온 것은 아무로씨가 타게 되었으니...

빌기트: 이봐. 불평하지 마라. 제간도 상당히 좋은 기체라고.

쥬노: 뭐 네모보다는 낫지만.

토레스: 레이더에 반응! 식별신호 없음!

브라이트: 전투 준비!!

시나리오 시작

브라이트: 저 기체는 아까의 녀석인가!?

토레스: 포세이달 군은 아닌 것 같습니다.

세티: 와 저것이 론도벨이군. 확실히 지금까지의 이 별 군대하고는 좀 틀린 것 같군.

제브: 그-렇지. 얕보고 싸우지 않는 편이 좋다고 생각해.

세티: 그런데 제브. 이름 정도는 알려줬나?

제브: 아니. 아직.

세티: 그러면 슬슬 때도 되어 가는데 이름 정도는 알려주자.

제브: 그럴까?

세티: 괜찮잖아. 언제까지 포세이달에게만 맡겨줄 수는 없다고 제제난 사령관도 말했었고.

제브: 흠.. 그쪽이 좋다면 나는 별로 관-계 없지만.

세티: 그러면 목소리를 가다듬어서. 에헴. 들립니까?

브라이트: 뭐야? 저 녀석들로부터 통신이?

세티: 아 저.. 우리들은... 아차! 당신들은 우리를 뭐라고 부르고 있죠?

제브: 게스트라고 생각해

세티: 아 그렇지 게스트라... 우리 게스트는 당신들의 지구에 대해 선전포고를 개시합니다. 이유는 우리들의 동맹인 펜타고나를 돕기 위해서.

브라이트: 게스트라고!?

아무로:알고 있나?

브라이트: 음...3년쯤 전에 지구에게 접촉을 시도했던 외계인이다. 단지 정식 기록으로부터는 완전히 소거되어 있지.

세티: 그러니까 지금부터 당신들을 해치워도. 나쁘게는 생각하지 말아요.

카부토: 마음대로 말하고 있군. 할 수 있으면 해봐!

세티: 어머. 역시 야만인이군. 그냥 보고만 있을 수는 없겠는데. 자 잠시만 상대해 줄까 제브.

제브: 나는 별로 마음에 내키지 않는데...

세티 후퇴 시

세티: 흠... 정말 뭐 이걸로 대부분의 사실은 알았으니까 더 이상 싸워봤자 있어도 무의미하겠는걸. 철수하지.

제브: 뭐 벌써 돌아가는 것인가. 뭐 좋지만.

-포세이달 군 등장-

가브레: 렛시이. 알고 있겠지?

렛시이: 그래... 이 이상 질 수는 없지... 어떻게 해서든.

쥬도: 뭐야. 이번에는 포세이달 군인가?

렛시이:(다바 마이로드... 그 남자. 정말... 아니! 지금은 싸우는 것만을 생각하지 않으면!)

렛시이 설득 시

다바: 렛시이! 가우 하 렛시이지!?

렛시이: 친한 척 하지마라. 다바 마이로드!!

다바: 모르겠나! 네가 하고 있는 일은. 포세이달의 독재를 강화시켜 줄 뿐이라고!!

렛시이: 그런 것은 알고 있어!! 하지만 내게는 이것밖에...

다바: 자신의 가능성을 부정하지 마라!!

렛시: 하 하지만 이성인에게 손을 빌려주면. 펜타고나 인간으로서의 긍지가...

다바: 살고있는 별이 다르다거나. 민족이 틀린것 따위가 이유가 될 수 있다고 생각하나! 포세이달이 하려고 하고 있는 일이 바른 일인가!?

렛시이: 다바 마이로드.. 정말 포세이달을 쓰러뜨릴 생각인가?

다바: 당연하지!

렛시이: 다바 마이로드... 나보고 어떻게 하라고 하는거지...

다바: 내게 힘을 빌려다오. 그것이 불가능하다면 적어도 포세이달에게 힘을 빌려주는 일은 하지마.

렛시이: 다바...거기까지... 알았다. 어차피 나도 포세이달 군에서 이 이상의 출세는 바랄 수 없으니... 뭐 바보같은 남자의 힘이 되어주는 것도 나쁘지 않은 선택같군.

다바: 가우 하 렛시이 고맙다.

갸브레: 가우 하 렛시이!? 무슨 짓이냐?

렛시이: 뭐. 당신보다 다바 쪽이 훨씬 좋은 남자라고 말하면 이유가 되지 않을까?

갸브레: 엇! 무슨 말을!! 그런 촌놈과 나를 비교하다니. 천부당 만부당하다.

암: 흥 무슨 소리야! 몰락한 시골 귀족이 잘난 척 하기는.

시나리오 에필로그

리츠코: 무슨 생각일까. 이성인을 그렇게 간단히 신용해 버리다니.

미사토: 아까의 렛시이라는 사람?

리츠코: 그것도 그렇고 그 다바라는 청년도 이성인이잖아. 그것도 지금 싸우고 있는 펜타고나의 사람. 무슨 생각들일까.

미사토: 음... 하지만 그 느긋함이 론도벨의 장점이 아닐까?

리츠코: ...너. 론도벨에 딱 맞는 성격이구나.

미사토: 헤 그렇지? 이곳 상당히 마음에 드는데.

브라이트: 게스트라... 또 곤란한 상대인 것 같군.

아무로: 녀석들에 대한 자료는 남아 있지 않나?

브라이트: 우리 레벨에서 확인할 수 있는 정보가 아니야. 코렌 중령에게 부탁하면 어떻게 될지도 모르지만... 지금은 중장이 군의 핵심에서 멀어져 있으므로 무리한 것을 부탁할 수는 없지.

브라이트: 누구냐?

제스: 접니다. 죄송합니다만 잠시 괜찮겠습니까?

브라이트: 미안하지만 다음에 해주지 않겠나?

제스: 아까 나왔던 게스트에 대한 것입니다만... 실은 저 약간은 알고 있습니다.

브라이트: ...알았다. 들어오도록.

제스: 실례합니다.

아무로: 그런데 그 이야기란?

제스: 네 아버지가 소속되어 있는 테스라 라이비 연구소에서 특이점의 연구를 하고 있는 것은 알고 계십니까?

아무로: 아니. 몰랐었는데.

제스: 저도 약간 연구를 도왔었는데 그때 보았던 극비 파일 속에서 게스트라는 항목이 있었던 것을 기억했습니다. 혹시 그것이 이번의 게스트와 뭔가 관계가 있는 것이 아닐까 하고..

브라이트: 테스라 라이비 연구소라고? 하지만 군의 내부에서도 극비사항이었는데 민간의 연구소에 정보가 전해졌으리라곤...

아무로: 아니야. 그렇게만은 말할 수 없지. 지금까지도 극비사항이 민간에게 알려졌던 경우가 많으니까. 확실히 테스라 라이비 연구소는 파람재단이 자금지원을 하고 있었지.. 한번만 장군에게 연락을 취해 보자. 뭔가 알 수 있을지도 몰라.

브라이트: 그렇군... 좀 진정이 된 다음 그렇게 하자.

사라: 무슨 일입니까 키츠 중령

샤피로: ...사라. 너에게 만은 사실을 말하지. 나는 이 지구를 버리겠다.

사라: 네...

샤피로: 이 별의 녀석들은 나를 받아들이길 거부해 왔다. 내 진짜 재능을 이해하려고도 하지 않았다... 나는 이런 별의 하잘것없는 지위에 연연해서 살고 싶지는 않다. 나는 우주로 나가겠다. 그리고 전 우주에 내 능력을 알려주겠어.

사라: 그러면... 그 게스트라는 녀석들에게 전향...한다는 이야기입니까?

샤피로: 흥... 그런 일에 내가 만족할 것이라고 생각하나? 그것은 단지 디딤돌에 지나지 않아. 장래에는 전 우주를 내손 안에...

사라: 샤피로...

샤피로: 사라. 따라와 주겠지? 너라면 내 야망을 함께 나눌 수 있다.

사라: ..그것은...

샤피로: 알겠지. 사라.

사라: ...네.

샤피로: 지금이 찬스다. 아까의 게스트 부대들도 그렇게 멀리 가지는 않았을걸. 가자 사라.

시노부: 어라? 사라 녀석. 어디 간거지?

마사토: 아 키스 중령에게 불려갔습니다만

시노부: 샤피로 녀석이?

토레스: 누구!? 해치를 마음대로 열지마라. 어이!?

브라이트: 무슨 일이지?

토레스: 제 1해치를 누가 마음대로.. 엇!? 고속정찰기 2대가 발진했습니다! 타고 있

는 것은 누군가! 응답해라!
카오: 설마... 켓시이가!?
켓시이: 내가 뭘.
카오: 어라? 그러면 누구지?
시노부: 설마... 샤피로와 사라는 어찌된거지?
마사토: 밝아졌죠.
시노부: 확인해 본건가?
마사토: 설마 그런 야만적인 일을 할 리가 없잖아요.
시노부: 젠장! 그 두사람임에 틀림없다!!
마사토: 어 어이 시노부!!

샤피로: 이 부근일텐데...
세티: 어이어이 끈질긴 사람들. 하지만 그런 장비로 뭐하러 온거지?
샤피로: 있군... 들리나? 우리들은 적이 아니다.
세티: 무슨 잠꼬대를. 너희들 아까 싸웠던 론도벨의 일원이잖아.
샤피로: 너희들에게 힘을 빌려 주겠다고 하는 거다. .. 아니 정확히 말하자면 내 힘을 사달라고 하는거지.
세티: 음... 전향하겠다는 것인가? 미안하지만 그렇게 간단히 신용은 할 수 없어. 실력을 팔고 싶다면 우선 그 실력을 보여 주실까?
샤피로: 테스트를 원하나, 좋다!
세티: 그러면 이 방어선을 돌파해서 내가 있는 곳까지 온다면 이야기를 들어주지.
샤피로: 재미있군... 사라 간다!

사라: 아 네.
샤피로: 흥. 겨우 이 정도의 공격으로...
시노부: 기다려!!
샤피로: ... 시노부 중위인가
사라: 시노부?
시노부: 역시 샤피로, 너 배신할 생각이냐!!
샤피로: 배신이라고? 바보 녀석. 그 정도의 레벨로 밖에 발상을 못하다니... 언제나 성장이란 것을 모르는 것같군. 시노부 중위.
시노부: 사라!! 너는 대체 어떻게 된 일이지!?
사라: 당신과는 관계없는 일이야 시노부! 나는 샤피로와 함께 가겠어.
시노부: 사라!?... 그렇게는 안돼!!
사라: 앗! 시 시노부!!
시노부: 가게할 것 같아!!
샤피로: 후...
사라: 아 안돼, 출력이...
시노부: 그곳에 얌전히 있어! 샤피로! 기다려라!!
사라: 샤피로...
시노부: 젠장 엄청난 스피드다!!

브라이트: 음... 그런데 사라 소위는?
화: 지금 의무실에 치료받고 있습니다. 가벼운 경상인 듯 합니다.
카부토: 그런데 샤피로란 녀석. 대체 무엇을 생각하고 있는거지?
브라이트: 사라 소위가 안정이 되면 이야기를 들어보자...

제 18화 사도, 다시

초기적

오제(네이 LV18 / 마그넷코팅), 아슈라템플(안톤,옛케라 LV 17/ 프로페란트탱크), 밧슈(LV15×3), 갈바리템플(LV15×2), 안론(LV14×3), 그라이아(LV13×9)

4턴

제 4사도 사뮤엘(LV18)

공략

이번 스테이지에서 가장 주의해야 할 것은 포세이달 군은 5턴째 후퇴한다는 사실이다. 그러므로 경험치를 위해서는 속전속결이 필요하다. 적은 A지점과 B지점으로 나뉘어져 있는데 B지점 쪽이 좀 난이도가 낮으므로 병력을 적절히 배치해서 전속력 진진하자. 맵병기를 사용하는 적들이 6대나 있으므로 도로를 따라 일직선으로 병력을 배치하면 안된다. 네이의 오제를 해치우면 적군은 바로 후퇴하므로 제일 나중에 처리하도록 하자. 4턴째에 C지점에서 제 4사도 사뮤엘이 등장하고 동시에 에바 영호기와 초호기도 출동한다. 남아있는 포세이달 군은 5턴째 모두 후퇴. 사뮤엘은 8턴째나 HP가 1/2가 되면 자동 후퇴하는데 HP가 40000에 한턴에 약 8000정도씩 회복하므로 해치우기는 거의 불가능에 가깝다. 신지의 에바 초호기는 HP가 0이 되면 자동으로 폭주하는데 잘 하면 한턴에 약 20000점을 칠 수 있다는 사실을 기억하자. 사뮤엘이 후퇴하면 동시에 슈유가 등장한다.

네이가 후퇴하기 전에 해치우자

출격을 명령하는 겐도우

시나리오 프롤로그

브라이트: 사라 소위. 사정을 들려주겠나?
사라: ...
브라이트: 키츠 중령이 게스트와 접촉했다는 것은 분명...
사라: ...샤피로는 가버렸어요. 나를 남겨두고...
브라이트: 우리들을, 지구를 배신했다는 뜻인가?
사라: 그래요. 남자는 모두 그렇죠. 한 사람의 여자를 정복한 것 만으로는 만족하지 못하고 모두를 정복하고 싶어하니까요!
브라이트: ...사정은 알았다. 사라 소위. 자네는 당분간 독방에 들어가 주었으면 하는데...
사라: 왜 해고하지 않는 거죠? 나는 샤피로를 따라가려고 했었다고요.
브라이트: 하지만 같이 가지는 않았잖아.
사라: 그것은... 시노부 녀석이 방해를 해서...
브라이트: 경과는 어떻게 되었던 너는 이곳에 남았다. 그렇다면 너는 아직 우리의 동료야.
사라: ...

다바: 부자연스럽겠지만 참아 주십시오. 곧 나갈 수 있을 겁니다.
사라: ...빈정거리는 군요
다바: 뭐가요?
사라: 그렇잖아요? 당신은 펜타고나를 배신하고 지구로 왔다. 나는 샤피로와 함께 지구를 배신하려고 했지만 ... 실패했으니까.
다바: 나는 펜타고나를 배신하지 않았습니다. 포세이달이 하고 있는 일은 펜타고나에게 있어서 좋지않은 일이라고 생각하기 때문에.
사라: ..멋지군요. 뭐 그러니까 그 켓시이라는 여자도 당신에게 붙어온 것이겠지만.
다바: 가시가 있는 이야기 같군요.
사라: 기분이 나빴다면 미안해요. 하지만 나는 당신과는 달리 신념으로 싸우고 있지 않아요. 그러니까 지구를 배신한 거죠.
다바: ...나라고. 그렇게 대단한 신념 따위는 가지고 있지 않아요. 결국 싸우는 이유는 사람마다 틀린 것이니까.
사라: 아... 그렇군... 나는... 무엇을 위해 싸워 온 것일까?

브라이트: 예 반게리온 2호기와 그 파일럿의 수송 임무를 완료했습니다.
겐도우: 수고했습니다. 그러면...
브라이트: 기다려 주십시오! 사도에 대한 정보를 약간이라도...
겐도우: 제군들과는 관계없는 일이다. 알 필요는 없어. 용무가 끝났다면 돌아가 주실까.
브라이트: 알겠습니다.

아무로: 어때? 무슨 정보라도?
브라이트: 안돼. 역시 사도에 관해서는 우리는 방관자가 될 수 밖에 없을 것 같다. 유효한 방법이 없는 이상, 어떻게 해 볼 도리가 없어.
아무로: 역시 포세이달과 게스트를 어떻게 하는 것이 급선무일까...
토레스: 적기 접근!
브라이트: 또인가! 급히 전투 배치로 들어간다!!

시나리오 시작

브라이트: 주민들의 피난은 끝났나?
토레스: 네. 그렇습니다.
브라이트: 좋아. 응전 태세로 돌입한다.

브라이트: 넬프의 사령관에게 연락. 경우에 따라서는 협력을 요청할지도 모른다고 연락해 두도록.
마야: 론도벨로부터 협력 요청이 있을지도 모른다는 연락이 들어왔습니다. 어떻게 할까요?
후유츠키: 이런 때에는 빚을 만들어 두는 것도 좋다고 생각되는데...
겐도우: 알았다... 요청이 있다면 응하지.
신지: 우리들은 출격 안해도 좋은 것인가?
미사토: 지금 출격명령은 나와있지 않아. 무슨 일이 있으면 연락할테니 기다리도록.
아스카: 뭐야 심심한데.
신지: 아야나미는 이제 괜찮아?
레이: 그래. 좋아.
아스카: 아아 따분해. 카지씨 에게 놀러나 갈까?
레이: 대기 중이야.
아스카: 알고 있어! 말해본 것 뿐이야! 뭐야 잘난 척하고!

사도 등장

마야: 적 습격!
시겔: 데이터 조합. 패턴 청색. 사도입니다.
후유츠키: 왔군
겐도우: 전원 겝종 전투배치. 초호기와 영호기를 출격시킨다.
브라이트: 또 사도인가.

네이: 뭐야 저것은? 적의 신병기인가?

안톤: 데미터는 없습니다.
네이: 방해가 된다면 때려 부수면 그만이다.

아스카: 믿을 수 없어요! 왜 내가 남이야 하는 거죠?
미사토: 네것은 지난번에 갑자기 사용한 관계로 아직 상태가 완전하지 못해.

네이 후퇴
안톤: 네이님. 지금은 무리하지 말고 일단 물러나서 태세를 정비하는 쪽이...
네이: ...그렇군. 이런 정체불명의 녀석을 상대로 싸우는 것은 불리하다. ..일단 철수다!

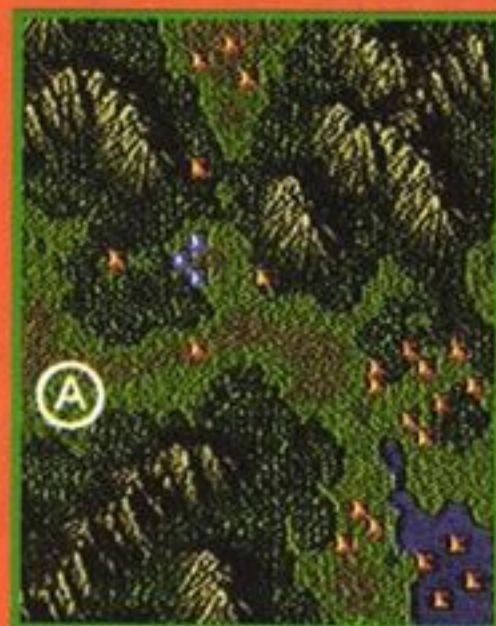
사도 퇴치 후
슈우: 어떻게 끝이 난 것 같군요.
카부토: 슈우?
후유츠키: 이카리, 저것은...
겐도우: 아 알고있어.
카부토: 슈우! 너 뭐하러 온 거냐?
슈우: 오늘은 당신들을 만나러 온 것이 아닙니다. 넬프 본부에 용무가 있어서 왔지요.
브라이트: 넬프에?
겐도우: 슈우 시라카우인가
슈우: 네 오래간만입니다 사령관. 3년만..이군요.
겐도우: 무슨 용무지?
슈우: 알고 있다고 생각합니다만 게스트가 지구에 대해 선전포고를 한 것은.
겐도우: 그게 어찌됐다는 거지?
슈우: 그 게스트의 총사령관이 3년전의 그 남자라고 한다면...
겐도우: ...호
슈우: 3년 전의 빚을 갚을 좋은 기회라고 생각합니다만. 그것이 손에 들어온 이상 스케줄을 지켜도 의미가 없지 않습니까?
겐도우: ...알았다.
슈우: 그러면 저는 이만. 이쪽도 준비가 필요하니까요.
브라이트: 무슨 일이지. 대체...?
겐도우: 브라이트 대령. 후에 내가 있는 곳까지 와 주겠나.
브라이트: 아 네 관계없습니다만...

시나리오 에필로그

아무로: 브라이트. 무슨 이야기였지?
브라이트: 에반게리온과 그 파일럿을 론도벨로 파견하고 싶다고...
아무로: 어찌된 일이지. 갑자기...
브라이트: 모르겠다. 아까 슈우의 말때문에 넬프의 수뇌부의 태도가 바뀐 것은 틀림없는데...
아무로: 슈우는 게스트인가 뭔가 말했었지... 넬프도 그 게스트의 사건과 관계가 있는 것 같은데. 이카리 사령관이 무슨 설명을 해주지 않았나?
브라이트: 아니. 변함없이 극비다. 에바에 관해서도 기본적인 것 이외에는 전부 넬프의 스탭들에게 맡길 것 같아.
아무로: ...아. 그것으로 사도에 대한 대책을 세울 수 있겠군. 약간은 나아졌다.. 라고 생각할 수 밖에.
브라이트: 그렇군...
리츠코: 이런이런. 대단한 이사가 될 것 같군.
미사토: 그런데 리츠코. 펜펜을 데려가면 안될까?
펜펜:꽥
리츠코: ..즐거운 것 같군 미사토.
미사토:뭘. 그런데 갑자기 이런 일이... 우리들이 없을 때 본부가 넬프에게 습격당하면 어떻게 할거지?
리츠코: 괜찮아. 사도는 이제 본부로 오지 않을 테니까.
미사토: ...무슨 의미지?
리츠코: 이제부터 사도는 론도벨을 노리게 될 거야.
미사토: 잠깐 기다려!! 사도는 본부의 센트럴도크마에 접촉하려는 것이 아니었어? 그것은 거짓말 이었나?
리츠코: 그것은 거짓말이 아니야. 사도의 최우선 목적이 변했을 뿐이지.
미사토: 설명해 줘!! 그것만 가지고는 알 수가 없잖아.
리츠코: 나도 자세한 것은 몰라. 사령관에게 그렇게 들은 것 뿐이지.
미사토: 작전부장인 내게도 설명할 수 없다는 뜻인가!?
리츠코: ....
미사토: 그래 알았어

미사토: 오늘부터 론드벨에 파견되게 되었습니다. 특무기관 넬프 작전부장, 가츠라기 미사토입니다.
아무로: 잘 부탁하네 카츠라기 대위.
미사토: 레이 이외에는 모두 알고 계시죠? 이아이가 아야나미 레이. 에반게리온 영호기의 파일럿입니다.
레이: ...잘 부탁.
카지: 어라? 나는 소개해 주지 않을 거야?
미사토: 직접 하면 어때? 대체 왜 너까지 같이 오는 거지?
카지: 일이니까. 넬프감찰부 소속. 카지 류우지입니다. 야 론도벨에는 역시 미인들이 많군요.
마야: 마야 소위입니다. 오퍼레이터 임무를 맡고 있습니다.
시게루: 시게루 소위입니다. 오퍼레이터와 내비게이터를 맡고 있습니다.
마코토: 마코토 소위입니다. 내비게이터와 데이터 분석을 담당하고 있습니다.
미사토: 지금은 격납고에 가 있는 아카기 리츠코 박사와 다른 스탭들은 뒤에 소개하도록 하겠습니다.

신지: 미사토 씨. ..우리들. 그 이성인과 싸우지 않으면 안되는 것입니까?
미사토: 그래. 본래 에바의 사용 목적과는 약간 틀리지만 익숙해져야 되겠지.
신지: 아니. 그런게 아니고... 저 헤비메탈이라고 불리는 로보트들에는 인간이 타고 있잖아요.
미사토: 응. 그래. 그런데?
신지: 나...인간과 싸우지 않으면 안되는 걸까요?
미사토: 걱정마. 다바라는 청년의 말을 들으면 헤비메탈에도 이쪽의 모빌슈츠에 지지않을 정도로 탈출 장비가 완비되어 있는 것 같으니까. 대단히 운이 나쁘지 않는 이상 탈출할거야.
신지: 하지만 탈출에 실패하는 경우도 있겠죠.
미사토: 그게 싸움이라는 거잖아. 조건은 이쪽도 같으니까.
신지: 하지만...
아스카: 아!! 정말!! 아까부터 잠자코 듣고 있을려니까 열이 뻗치는군. 저쪽은 사정도 보지 않고 공격해 온단 말이야.!! 안하면 이쪽이 당한다고.
신지: ...사람을 죽이고 싶지 않아...
아스카: 그러면 너는 가만히 죽는 편이 좋다는 거니?
신지: ...
미사토: 신지 군. 지금은 쓸데없는 일은 생각하지 마. 그러지 않으면 네가 죽게 될거야.

제 19화 대위기!! 콤바트라 V, 합체 불가능!?

초기적

비행요새 구르(아수라남작 LV17 / 쵸밤아머), 함무라비(LV15×2), 바잠(LV15×2), 전투수 오베리우스(LV15), 전투수 그라토니우스(LV15), 갈스J(LV15), 기계수 제노바M9(LV14×2), 기계수 스타르탄K5(LV14×2), 기계수 다브라스M2(LV13), 기계수 토로스D7(LV13), 기계수 가라다K7(LV13), 마라사이(LV14), 즈사(LV14), 메카사우르스 젠II(LV14), 메카사우르스 사키(LV13×2), 메카사우르스 바드(LV13×*2), 메카사우르스 즈(LV13)

공략

초반에 전투에 나서는 것은 컴바트라 2,3,5호기. 합체하지 않은 컴바트라는 쓰레기일 뿐이니 괜한 짓 하지 말고 A지점으로 후퇴하자. 3턴째에 A지점에 론도벨 등장. 이번 회는 기계수 백화점이라고 해도 좋을 정도로 마징가 관계의 거의 모든 기계수들이 등장한다. 그만큼 적의 머리들이 나쁘다는 말. 레벨이 낮은 캐릭터의 레벨업에 적합한 스테이지라고 할 수 있다. 하지만 HP가 높은 적들이 많으니 방심은 금물. 특히 제노바M9의 장거리 저격은 상당히 위협적이다.

효마의 엉덩은 부러져 버린다

미리 이 정도 위치로 도망가자

시나리오 프롤로그

토레스: 함장. 남원 커넥션의 서곡 박사로부터 통신입니다.
브라이트: 연결시켜 주게.
서곡박사: 오래간만이군요. 브라이트...
브라이트: 박사님이야말로. 그런데 무슨 일이십니까?
서곡박사: 아니... 요즘 론도벨이 힘들다는 소식을 들어서 뭔가 도울 일은 없을까 하고 연락했습니다.
어떻습니까? 우리의 젊은 애들을 전처럼 같이 싸우게 해 주시겠습니까?
브라이트: 그것은 당연히 기쁜 일이지만... 그래도 괜찮겠습니까?
서곡박사: 그럼요. 이럴 때를 위한 컴바트라 V인데요. 그런 것은 신경쓰실 필요 없습니다.
브라이트: 감사합니다. 그러면 신세 좀 지겠습니다.
서곡박사: 보급 물자도 준비하겠습니다. 그러면 기다리죠.
브라이트: 넬프 스탭의 짐을 모두 실었으면 남원 커넥션으로 향한다.

효마: 여 들었어? 우리들이 론도벨에 다시 복귀하는 것 같아!!
코스케:효마씨. 무슨 때 늦은 소리를. 이미 모두 알고 있다고요.
효마: 어라? 치즈루 너도 알고 있었니?
치즈루: 당연하지. 네가 늦잠자고 있는 사이에 모두 박사님에게서 들었어.
효마: 쳇. 뭐야. 모두를 기쁘게 해 주려고 생각했었는데.
주우조: 하지만 지금부터가 큰일이군. 이번의 포세이달도 꽤 강력한 적이라고 하던데.
다이사쿠: 쓸데없는 걱정. 우리들이 론도벨에 들어가면 호랑이에게 날개를 달아준 것과 같아.
효마: 앗 꽤 멋진 말을 하는데. 다이사쿠

로페트: 효마 씨 효마 씨, 큰일입니다. 큰일입니다!!
효마: 뭐야, 로페트, 그렇게 서두르다니.
로페트: 모니터를 봐 주십시오.
효마: 모니터를?
가루다: 효마! 들린다면 대답을 해라!!
효마: 뭐, 뭐야? 가루다? 살아 있었나?
가루다: 후 있었구나 효마.
효마: 가루다 네가 살아 있었다니
가루다: 효마, 지금부터 네게 결투를 신청한다!!
주우조: 결투?
효마: 흥 재미있군, 멋진 것을 생각해 내는데.
치즈루: 안돼, 효마!! 함정일거야!!
가루다: 왜 그러나 효마, 무서운 거냐?
효마: 천만에! 받아주지! 장소와 시간, 결투의 방법은?
가루다: 시간은 한시간 뒤, 장소는 지옥 벌판, 결투 방법은 장검이다.
효마: 좋다. 목을 닦고서 기다려.

로페트: 안됩니다 효마씨! 박사님에게 허가를 받지 않으면...
효마: 시끄러워! 비켜!!
치즈루: 효마! 기다려!!
코스케: 치즈루 누나, 안돼요!
치즈루: 말리지마 코스케!
다이사쿠: 치즈루, 혼자서 간다고 아무것도 안돼. 먼저 박사님께 상담을 하자!

시나리오 시작

효마: 가루다!! 어디에 있나!! 말해라!! 모습을 보여!!
가루다: 잘 왔다 효마. 약속대로 혼자서 온 것을 칭찬해 주지.
효마: 당연하지! 헌-쏘리는 필요없으니 빨리 시작하자!!
가루다: 좋겠지. 이 체인을 왼팔에 감아라.
효마: 체인 데스매치라... 재미있군!
가루다: 자 검을 잡아라!
효마: 자 간다!!
가루다: 하!!
효마:윽...!
가루다: 뭐야 이 정도냐!!
효마: 아 아직이다!!
가루다: 호... 약간은 하는구나. 하지만 아직 부족하다!!
효마: 윽!! 제길!! 이런 일로!! 당할 것 같아!!
가루다: 뭐!? 이런 바보 같은?
효마: 자 각오는 되었나, 가루다!
미아: 가루다 님!? 가루다 님이 위험해!!
효마: 엉?
미아: 가루다 님, 지금 구해드리겠습니다!!
효마: 우악!!
가루다:미아... 무슨 바보 같은 짓을...
미아: 하 하지만 가루다 님!?
가루다: 이것은 카벨 성인과 지구인의 남자 대 남자의 프라이드를 건 한판 승부다. 하프로이드인 네가 나설 곳이 아니야.
미아: 가 가루다 님...

치즈루: 효마?!
주우조: 뭐야 1 대1이라고 해 놓고 동료를 데리고 왔잖아. 그런 비겁한!!
가루다: 큿 효마여, 이번에는 방해자가 끼어들었다. 이 결판은 뒤로 미루어야겠군.
효마: 기 기다려...

가루다: 또 만나자 효마!
효마: 제...젠장...

치즈루: 효마 괜찮아?
효마: 치 치즈루...
치즈루: 이런, 상처를 입었잖아
효마: 제 젠장..이정도를 가지고...
치즈루: 양팔의 뼈가 부러졌어? 정신차려 효마!
효마: 괘 괜찮아..으윽....
주우조: 뭐, 뭐지?
코스케: 저것은...비행 요새 구르입니다.
아수라: 후후후... 적당한 장소에서 만나게 되었군. 효마가 중상이라면 컴바트라V의 합체는 불가능하다. 전 대전에서의 빚을 톡톡히 갚아 주지.
다이사쿠: 이런 비겁한 녀석들!
주우조: 치즈루! 너는 빨리 효마를 박사님에게 데리고 가라!
치즈루: 하지만 모두가...
코스케: 여기는 저희들이 어떻게든 하겠습니다. 그러니까 누나 빨리!
치즈루: 아 알았어! 빨리 돌아올 테니까 모두 힘내! 모두... 죽지 말아요...
아수라: 올챙이가 도망갔군. 하지만 배틀 머신을 하나라도 부수면 더 이상 컴바트라 따윈 무섭지 않다. 기계수 군단 출격!!
코스케: 완전히 포위되어 버렸군요....
주우조: 다이사쿠, 코스케! 개죽음을 당할 수는 없지.
다이사쿠: 여부가 있나.
코스케: 어떻게든 포위망을 돌파하죠.

론도벨 등장

카부토: 휴 겨우 닿았다.
브라이트: 컴바트라 팀, 무사한가!?
코스케: 론도벨인이다!! 다행이군.
다이사쿠: 좋은 타이밍입니다!
주우조: 지옥에서 부처님을 만난 격이로군.
브라이트: 출격!
아수라: 이런, 이제 한걸음만 더 했을 때 또 다시 론도벨이라니! 이렇게 되면 배틀 머신과 함께 지옥으로 보내 주마!!

시나리오 에필로그

료: 효마는 어떻습니까?
코스케: 그것이... 생명에는 지장이 없는 듯 하지만...
치즈루: ...
서곡 박사: 휴...
카부토: 아 서곡 박사님, 어떻습니까?
서곡: 효마의 양팔은 이제...
치즈루: 그런...
주우조: 효마가... 거짓말이다! 그렇죠 거짓말이라고 하세요 아저씨!!
서곡 박사: ....
미사토: 저...
서곡 박사: ..당신은?
미사토: 특무기관 넬프의 카츠라기 미사토 대위입니다. 혹시 힘이 될 수 있을지도 모르겠군요.
서곡 박사: 무슨 일로요?
미사토: 넬프에는 복제 기술이 진전되어 있습니다. 그것을 사용한다면 어떻게 될지도...
서곡 박사: 정말입니까? 부탁드립니다. 이대로라면 효마는...
미사토: 알겠습니다. 연락을 취하죠.
리츠코: 어떻게 할 생각이야 미사토? 넬프의 연구는 모두 극비라고! 마음대로 외부장에게 말하다니...
미사토: 그 그렇다고는 해도...
리츠코: 일단 사령관이 허락할 리가 없잖아
미사토: 그런 것은 물어 보지 않으면 모른다고.
리츠코: 그러면 직접 한번 해보시지.
미사토: 으...알았어.

겐도우: 무슨 일인가 가츠라기 대위.
미사토: 저...컴바트라V팀에 사고가 있어서 메인 파일럿의 양팔을 사용할 수 없게 되었습니다.
겐도우: 그래서?
미사토: 넬프의 크론기술이라면 그의 팔을 재생하는 것도 가능하다고 생각되어서, 허가를 받으려고 연락 드렸습니다.
겐도우: ...
미사토: (아 역시 안되나...)
겐도우: 가츠라기 대위
미사토: 네 넷!
겐도우: 허가한다. 단 의료 스탭은 이쪽에서 보낸다.

미사토: 네?
후유츠키: 괜찮나? 이카리

겐도우: 상관없어. 지금은 론도벨의 전력을 조금이라도 보강해 주어서, 그들의 눈을 돌리게 하는 것이 좋다.
후유츠키: 파견 건도 그렇고... 이번 건도 그렇고... 노인들이 가만히 있지는 않을걸.
겐도우: 짖으라고 하면 돼, 신경쓰지 마라.

서곡 박사: 자 대단히 감사합니다. 덕분에 살았군요. 과연 넬프의 스탭들은 우수한 사람들뿐이군.
미사토: 아 아니... 당연한 일이죠.
서곡 박사: 그런데 이 상태로는 컴바트라 팀을 론도벨에 합류시키는 것은 무리일 것 같습니다. 브라이트 함장, 효마의 팔이 나을 때까지 기다려 주시겠습니까?
브라이트: 물론입니다.
서곡 박사: 효마가 싸울 수 있게 되면 바로 연락하겠습니다. 힘내십시오.

제 20화 부상(浮上)

A B C

초기적

즈와스(반 LV16)

2턴말

게아 가림스(비쇼트 LV19), 도라무로(LV16×9, LV15×6)

5턴말

건담데스사이즈(듀오 LV18/마그네트코팅)

6턴말

라이네크(토도 LV18), 비아레스(가라미티, 다, 넷트 LV17)

공략

초기에는 쇼우의 빈 단 둘뿐. 싸우는 것도 좋지만 도망쳐도 관계없다. 2턴에 A에서 등장하는 비쇼트의 도라무로 부대는 상당히 약하지만 오라배리어때문에 빔병기는 금물. 물리 공격을 가할 수 있는 로보트를 주로 선택해서 내보내자. 5턴째에 B에서 듀오가 건담 데스사이즈를 몰고 나오는데 아군과 비쇼트 군을 가리지 않고 공격한다. 듀오에게 경험치를 빼앗기지 않으려면 빨리 행동하는 것이 좋다. 여기에 추천할 수 있는 로보트가 필중을 건 겟타1. 게이가링그는 HP가 3/5가 되면 자동으로 후퇴하는데 이를 해치우기 위해서는 약간의 테크닉이 필요하다. 일단 겟타빔이 최고까지 개조되어 있어야 한다. 그리고 열심히 도라무로를 해치워서 기력을 150으로 만들자. 그런 다음 다른 로보트들을 이용해서 게이가링그의 에너지를 3/5에 가깝게 한 뒤 세이브를 하자. 그 다음 겟타1에게 열혈을 걸고 겟타빔으로 게이가링그를 치자. 만약 그 공격이 크리티컬로 나온다면 게이가링그를 격침시킬 수 있다. 안 나오면 물론 리셋하고 다시! 좀 귀찮지만 많은 돈을 얻을 수 있으니 한번쯤 시도해 보는 것도 재미있을 것이다. 그런데 이 스테이지를 간단히 깰 수 있는 방법 한가지를 공개한다. 일단 처음에 마징가나 겟타, 주인공같은 캐릭터만 데리고 나간 뒤 D지점으로 도망가자. 그러면 약 2/3의 확률로 듀오가 모든 오라배트러를 쓰러뜨리는 모습을 구경할 수 있을 것이다. 그 다음 올라오는 듀오를 겟타와 마징가로 해치우면 끝!!! 6턴말에 C에서 등장하는 토도는 쇼우로 설득이 가능하지만 동료가 되어 주지는 않는다.

토도는 쇼우의 라이벌이다

막강한 공격력을 자랑하는 버스터 실드는 공포의 병기다

SS 집·중·공·략

SEGA SATURN

SUPER ROBOT WARS

시나리오 프롤로그

사야카: 네네, 카부토 군. 전에 미사키 군에게 통신기를 받지 않았었어? 지금 큰일이 났는데 미사키 군에게 연락해 두는 편이 좋지 않을까?

카부토: 아 그거, 아무래도 그 통신기 고장난 것 같아.

사야카: 왜?

카부토: 전에 한번 사용했었는데 아무런 반응이 없더라고. 아무리 기다려도 미사키는 오지 않았고.

사야카: 음... 혹시 미사키 군 지상에 나와서도 헤매고 있는 것이 아닐까?

카부토: 설마, 하하하... 있을 수 있지.

사야카: 그렇지? 미사키 군은 대단한 방향치니까 지금쯤 남극에 가 있을지도...

미사키: 에취!

쿠로: 미사키, 감기?

시로: 아무리 사이버스타가 냉온방 완비라고는 해도 시베리아니까, 감기 정도는 당연하겠지.

미사키: 시끄러워! 그것보다 빨리 내비게이터를 고치라니까.

쿠로: 네 네, 참 언제나 고장난다니까.

시로: 카부토 씨로부터 불러나온 것도 벌써 2주전이라고. 벌써 늦었을지도.

쿠로: 멋지게 일본만 빼놓고 지구를 10바퀴나 돌았다니까. 어떻게 하면 그런 일이 가능할까?

미사키: 쿠로! 쓸데없는 말하지 말고 도와줘! ...하지만 정말 고양이 손이라도 빌리고 싶은 심정이군.

쿠로: 이미 포기했지만...

나나: 브라이트 함장, 뉴스를 봐 주십시오!

브라이트: 왜 그러나? ...저것은?

나나: 세계 각지에서 같은 뉴스가 올라오고 있습니다. 포세이달 군일까요?

아무로: 아니 저것은... 오라배틀러?

브라이트: 알고 있나 아무로?

아무로: 전에 라 기가스사건을 기억하고 있지, 벌써 3개월쯤 전이군. 그때 만났던 바이스톤웰의 전투 머신이 오라배틀러다.

류마: 오라배틀러가 출현했다고?

아무로: 아 류마군, 한번 봐줘.

류마: 이것은 확실히 오라배틀러다....

아무로: 이유는 알 수 없지만 바이스톤웰의 군대가 지상에 나타난 것 같다.

브라이트: 바이스톤웰이라... 분명 아무로의 보고서에는 위험한 존재라고 되어 있었는데...

아무로: 응.. 도와 준 사람들도 있었지만 야심을 가진 인물도 많았어. 지상에 나타난다면 가만히 있으리라고는 생각되지 않는데...

카부토: 아! 모두 큰일이다!

류마: 오라배틀러가 지상으로 등장한 사건을 말하는 거냐?

카부토: 뭐야 알고 있었냐? 하지만 그것 뿐이 아니라고. 채널을 돌려 봐.

아무로: 이것은 ... 분명히...

카부토: 그래 단바인이야! 쇼우, 그리고 마벨 씨가...

아무로: 고전을 하고 있는 듯 하군... 상대는 아마 조와스라고 했었지?

사야카: 쇼우나 마벨 씨라면 우리편이 되어줄꺼예요. 도와주러 가죠.

브라이트: 알았다. 장소는?

사야카: 신주쿠입니다.

브라이트: 좋다 토레스! 진로를 신주쿠로 돌려라!

토레스: 알겠습니다.

시나리오 시작

쇼우: 으...뭐지 지금의 빛은...

참: 쇼우! 밖을 봐! 밖!! 여기 지상이야! 전에도 나왔던 쇼우의 집이라고!

쇼우: 뭐야... 또 지상으로 나와버린 것인가! 전의 라 기가스때도 그렇고, 왜 이렇게...

참: 쇼우 어떻게 할거야?

쇼우: 여기 있으면 모두에게 피해를 끼친다. 어딘가 다른 장소로 이동하지 않으면...

반: 설마...이렇게 빨리 단바인과 만나게 되리라고는... 내 운도 아직 버릴 일은 아니라는 것인가.

쇼우: 조와스라고... 반 바닝스인가!?

반: 후..쇼우 자마, 각오!!

쇼우: 기다려! 지상에서 싸우면 큰일이 벌어진다.

반: 너만 해치우면 그걸로 끝이다.

2턴말

쇼: 게아가링? 이런 오라쉽까지 지상으로 나온 것인가?

비숏트: 지상? 그래 역시 이곳은 지상이군.

쇼: 지상에 나와서까지 전투를 확대시킬 생각이냐!

비숏트: 그런 일은 어찌되어도 좋아. 단지 쇼우자마, 너를 살려둘 수는 없다. 오라배틀러 대 출격!

참: 이런 많은 수가... 비겁해!

반: 비숏트 각하! 이 곳은 저에게!

비숏트: 반 바닝스... 귀공은 그곳에서 보고만 있으면 된다.

반: 으...그렇다면 내가 먼저 쇼우를 쓰러뜨리는 수 밖에!!

3턴초

참: 적의 수가 너무 많아!! 쇼우, 어떻게 하지!?

쇼우: 생각하고 있어!!

참: 생각만 한다고 될 일이 아니잖아!!

쇼우: 지상에서 죽을 수 있는 것이 그나마 행복한 것일지도 모르지.

참: 그러면 나는 불행한 여자잖아!

참: 아! 또 나왔다!

쇼우: 아니 저것은...

카부토: 어! 그 단바인에 타고 있는 사람은 쇼우냐? 아니면 마벨 씨?

쇼우: 카부토 군?

쥬도: 그 목소리는 쇼우 씨군요. 도와주러 왔습니다!!

쇼우: 쥬도도!?

참: 어라? 전에 그 사람들인가?

브라이트: 출격!!

비숏트: 무 뭐야? 지상의 군대라고?

루자: 비숏트님, 어떻게 하시겠습니까?

비숏트: ...좋은 기회다. 지상군대의 힘이 어느 정도인가 시험해 주지.

5턴말

듀오: 헤헤헤... 발견했다. 톤도벨. 미안하지만 죽어주실까!!

브라이트: 뭐지!?

나나: 또 본 적도 없는 건담타입.

아무로: 적...인가?

듀오: 죽는다. 내 모습을 본 것은 전부 죽는다고...

6턴말

톳도: 비숏트 각하, 토도 기네스 좀 늦게 도착했습니다.

비숏트: 아 톳도, 잘와주었다.

가라미티: 우리들 쿠의 나라의 붉은 세기사의 힘을 보여주지.

쇼우로 토도 설득 시

쇼우: 토도! 바이스톤웰의 싸움이 지상까지 올라오게 된 의미를 생각하지 않나?

토도: 어머니에게 걱정을 끼친 만큼 무익하다는 것이지! 바이스톤 웰에서 끝냈으면 좋았을 것을.

쇼우: 아직 눈을 뜨지 못한 거냐 토도!!

토도: 다른 사람에게 설교할 정도로 나이를 먹은 것이냐 쇼우!!

시나리오 에필로그

브라이트: 바이스톤웰인가... 갑자기 믿기는 힘든 일인데...

쇼우: 비숏트의 게아가링그가 지상에 있다는 것으로 보아 드레이크와 쇼트의 군대도 지상에 나와 있다고 생각됩니다.

아무로: 그렇다면... 우리들의 적이 될 가능성이 높겠군.

쇼우: 하지만 고라온이나 그란가란도 지상에 나와 있을 가능성이 있습니다. 시라 님과 에레 님이라면 우리편이 되어줄 거라고 생각합니다만.

아무로: 그렇군. 뉴스를 잘 살펴보자.

브라이트: 그런데... 그녀가 참 화우인가?

쇼우: 네. 알고 계셨나요?

브라이트: 아 아니... 하지만 상당히 닮았군.

참: 무슨 일이죠?

다바: 죄송합니다. 방을 나누는 것에 대해 약간 상담이... 엇!?

리리스: 아!?

참: 아!? 뭐야!? 너 누구지?

리리스: 미라리...인가요?

참: 뭐야 너!! 나는 미 페라리오라고.

다바: 리리스와 똑같다... 자 혹시 그녀가 참 화우입니까?

참: 뭐야 내가 그렇게 유명한가?

리리스: 아, 저는 리리스 화우라고 해요.

쇼우: 이름까지 닮았는데, 참 그대로잖아.

참: 그래? 내쪽이 미인이라고.

리리스: 저 참씨, 나와 친구가 되어 주지 않겠어요?

참: 아 좋아. 미 페라리오끼리 사이좋게 지내자.

리리스: ...저는 미라리입니다만...

브라이트: 그런데 다바군, 상담하고 싶은데 뭐지?

다바: 네, 방 나누는 것에 대해서 입니다. 앎과 햇시어의 방을 가르는 편이 어떨까 합니다.

브라이트: 무슨 이유로?

다바: 네 그 두사람, 분명히 사이가 나쁘지는 않은데, 모든 일에서 사사건건 부딪치더라고요.

브라이트: 흠... 확실히 그것은 문제로군. 알았네. 다음에 방을 다시 나눌 때 참고하지.

다바: 부탁드립니다. 라 리리스 가자.

리리스: 아, 기다려, 다바. 그러면 참 씨 다음에...

참: 또 같이 놀자.

미사토: 그런데 쥬도 군, 쥬도 군, 잠깐 괜찮아?

쥬도: 무슨 일이죠? 가츠라기 대위?

미사토: 으.. 그런 딱딱한 호칭 말고 미사토라고 하면 돼.

쥬도: 그러면 미사토 씨. 제게 무슨 용무죠?

미사토: 저... 아무로 씨는 정해진 사람이 있나?

쥬도: 네?

미사토: 그러니까 애인이 있냐고?

쥬도: 왜 그런 것을 물어보시죠?

미사토: 아무로 씨 말야... 좋은 목소리 아니니. 뭐랄까 꼭 위기에 처하면 갑자기 나타나 구해줄 것만 같아서. 그런 사람이 애인이라면 좋겠다라는 생각이 나잖아.

쥬도: 무슨 말인가 했더니...

미사토: 자 어때?

쥬도: ...있어요. 그것도 2명이나.

미사토:거짓말!? 양다리라니!?.. 역시 사람은 겉만 봐서는 모른다더니... 그런데 상대는 누구? 이 배에 타고 있어?

쥬도: 지금은 없지만, 가까운 시일 내에 함께 싸우게 될걸요. 그것보다 미사토 씨, 당신은 애인이 있다는 소문이던데...

미사토: 어? 내게 애인은 없어.

쥬도: 어라? 그 카지 씨라는 분, 애인 아닌가요?

미사토: 아니야!!

쥬도: 뭐 화낼 것까지는 없잖아요.

제 21화 고라온 구출

초기적
아몰V (막토민 LV18 /바이오센서), 구론(와장 LV18/부스터), 아론(LV16×3), 갈바리템플(LV16×3), 빗슈(LV15×3), 그라이아(LV15×4, LV14×5)

10턴말(B지점)
라이그 케이오스(제브 LV20), 카레이체도(LV15), 가로이카(LV14×3)

공략
초반은 고라온만분. 일단은 되도록 후퇴하자. 3턴 초에 A지점에서 론도벨 등장. 하지만 전장과는 강이 가로막고 있어서 이동하기가 쉽지 않다. 아가마를 타고 강을 건널 수도 있지만 기력이 모두 10씩 떨어져 버리므로 전투력이 상당히 떨어져 버리니, 아가마에 태우는 것은 이동력이 극도로 낮은 로봇으로 한정하는 편이 좋다. 적에게 강을 건너게 하는 것도 괜찮은 선택. 적들이 전반적으로 강하므로 신중하게 행동하자. 전장이 숲과 강으로 뒤덮여 있으므로 장기전이 필수이니 너무 서두르지 말자. 10턴 말에 제브가 증원군으로 등장하는데 제브는 다음 턴에 후퇴해 버리고 그 밖의 적들은 약하니까 신경쓰지 말자. 제브 등장 후 매턴이 돌아올 때마다 브라이트가 전투를 계속할 것인가를 물어 온다. 싫다고 하면 그대로 스테이지 클리어. 하지만 적어도 구론의 부스터는 꼭 얻도록 하자.

램뱅기에는 항상 주의를...

고라온의 HP는 반이다

시나리오 프롤로그

10

마사토: 아 사라...
사라:
마사토: 그 근신이 끝났군?

[illegible]행이야.
시노부: 사라, 너 왜 온 거냐?
사라: 나도 수전기대의 일원이야. 랜드쿠가의 정비를 하지 않으면 안되잖아?
시노부: 아, 안돼지. 언제 배신할지 모르는 여자가 격납고에 들어오게 하고 싶지는 않은걸.
마사토: 시노부 그만둬. 너무 심하잖아!
시노부: 심하다고? 우리들은 말야 목숨을 걸고 있다고. 장난을 하고 있는 것이 아니야. 신용할 수 없는 녀석을 어떻게 동료로 인정하라는 거지?
사라: 그러면 나보고 어떻게 하라는 거야?
시노부: 랜드쿠가의 정비는 마사토에게 맡기고 너는 얌전히 머리나 식히고 있어.
사라: !? 그것은... 아니야... 알았어.
마사토: 아 사라!

마사토: 시노부! 무슨 말을 그렇게 하는 거지?
시노부: 사라가 정말 사피로와 끊어졌나를 시험해 본 거야. 하지만 아직이군...
마사토: 뭐라고?
시노부: 랜드쿠가의 정비를 네게 맡기라고 했을 때 태도가 변했었지? 분명 그 녀석이 우리를 신용하지 않고 있다는 거야.
고: 휴... 너 [illegible]치고는 꽤 머리를 쓰는구나.
마사토: 뭐야 고. 있었군.
고: 사라가 저대로라면 단쿠가의 합체 허가가 나도 사용할 수가 없겠는데.... 사피로에게 배신당한 일로 인간 불신이 되어버린 것 같아.
시노부: 이... 사라 녀석...

참: 네 쇼우. 마벨도 지상에 나왔을까?
쇼우: 아마도. 마벨의 고향은 미국이니까 아마 미국에 있지 않을까?
참: 미국은 멀어?
쇼우: 그래. 상당히 멀지.
참: 마벨을 구하러 가지 않을거야?
쇼우: 미국이라고 해도 아주 넓기 때문에 어디 있는지를 알지 못하면 찾을 수 없어. 지금은 정보를 기다릴 수 밖에는...
카부토: 쇼우 와 봐! 뉴스를 검색했더니 그란가란과 고라온같은 오라쉽을 발견했다.
쇼우: 알았다.

브라이트: 이것이지만...알아보겠나?
쇼우: 상당히 멀리에서 찍은 사진이군요. 선명하지도 않고...
아무로: 미노므스키 입자가 짙은 지역이기 때문에 도리 없지.
쇼우: . 실루엣으로 보자면 이쪽이 그란가란이고 이쪽이 고라온 같습니다.
브라이트: 장소는?
니나: 남미 아마존과 러시아의 키로프 근처입니다.
브라이트: 고라온은 남미에, 그란가란은 키에프라. 자 어느쪽을 먼저 향할까...

선택
고라온
그란가란

고라온 선택시
아무로: 남미라고 하면 쟈브로 근처로군. . 그곳이라면 지금 적에게 점령되어 있어. 빨리 가지 않으면 위험하겠는걸.
브라이트: 좋아 남미로 간다!

시나리오 시작

예레: 에이브, 아직 연락은 닿지 않았습니까?
에이브: 네 아까부터 몇 번이나 연락을 보냈습니다만...
예레: 지상인과의 무모한 싸움은 피해야 합니다. 대답이 있을 때까지 몇 번이고 반복하십시오.
에이브: 네 알겠습니다.
와잔: 어떻게 하지. 마흐 막토민. 아까부터 저 녀석들 무슨 통신을 보내 오고 있는데...
막토민: 대답할 필요는 없어. 우리 구역에 제멋대로 침입했으니까 격추 당해도 이의는 없을걸
와잔: 하지만 저런 타입의 전함은 처음 보겠는걸. 상대의 힘을 알 때까지는 함부로 공격은 못해.
막토민: 휴.. 역시 노인은 신중이 지나치다니까. 싸워 보면 알 일을 가지고.
와잔: 이런 이런 . 뭐 쉬고 있었으니 감각이 무디어 졌겠지. 약간 실전 감각을 되살리기 위해 싸워 볼까?
에이브: 어떻게 할까요? 아무래도 녀석들은 무작정 공격을 가해올 것 같습니다. 이쪽도 공격 태세를 취하지 않으면...!
예레: ...왜 이렇[illegible] 가득[illegible] 퍼져가는 것일까...
에이브: 예레님, 명령을.
예레: 전원 전투 배치.

2턴초
쇼우: 고라온이다!
예레: 이 목소리는... 쇼우 자마?
에이브: 성전사 님이!?
쇼우: 예레님, 도와 드리러 왔습니다!!
막토민: 호호호 론도벨이라고? 이런 곳에서 침입해 오리라고는... 차이 차 녀석. 뭘하고 있는 거지!
와잔: 남을 이러쿵저러쿵 욕하기 전에 우선은 어떻게 할 것인가를 결정해야지. 녀석들은 만만하지 않아.
막토민: 이쪽도 증원을 부르면 되지. 이럴 때를 위해 그 녀석이 있잖아.
와잔: 그...제브라고 하는 녀석인가... 그래 바로 연락을 하지

10턴말
제브: 이런 이런. 모처럼 쉬려고 했더니 또 일인가. 뭐 빨리 끝내버리고 낮잠이나 잘까.

11턴째부터 매턴 시작
브라이트: 이 이상 이곳에 있어도 전력을 소모할 뿐이다... 자 어떻게 할까?

후퇴한다
후퇴하지 않는다

시나리오 에필로그

예레: 도움을 받았습니다. 감사합니다.
참: 예레님!
예레: 참!
참: 다행이에요. 무사해서. 걱정했어요.
예레: 고마워요 참.
쇼우: 예레님. 이 사건 어떻게 생각하십니까?
예레: ... 바이스톤웰의 오라머신이 모두 지상으로 나와버린 것 같습니다. 나는 알 수 없지만 쇼우, 당신은 짚히는 곳이라도 있나요?
쇼우: 혹시... 쟈코바 아온의 짓이 아닐까요?
예레: 쟈코바 아온.... 분명히 그의 영력이라면 이런 일도 가능할지 모르죠.
에이브: 하지만 예 쉐라리오가 코몬의 세계에 손을 대다니 전례가 없던 일입니다.
쇼우: 전에 쟈코바 아온과 만났을 때 바이스톤웰의 오라머신을 전부 없애 버리겠다고 약속했었습니다. 하지만 그 뒤 드레이크와의 싸움이 길어져서...
예레: 쟈코바 아온이 강제적으로 오라머신을 바이스톤웰에서 소거했다...
쇼우: 네.
예레: ...바이스톤웰의 싸움을 지상에까지 끌고 온 것은 우리들의 책임입니다.... 우리들이 좀 더 빨리 드레이크를 물[illegible] 첬[illegible]

면

… 이 이상, 지상에 나쁜 오라힘을 퍼지게 할 수는 없죠. 어떻게 해서든 드레이크를 쓰러뜨려 세상을 평화롭게 하지 않으면… 우리들이 할 수 있는 일이 있다면 돕겠습니다.

11

사피로: …이상이 연방군의 중요 거점이다.

세티: 이쪽에서 잡은 정보와는 상당히 틀린데.

사피로: 군의 기밀을 그렇게 간단히 입수할 수 있다고 생각하나?

세티: 당신이 제공해 주는 데이터가 맞다는 보장은?

사피로: 실제로 라자든, 다칼이든, 아데레드든 공격해 보면 될 것이 아닌가. 지금까지 이상의 저항이 있을거다.

세티: …알았다. 제제나나 사령관에게 보고하도록 하지. 혹시 정보가 잘못되었을 때에는…

사피로: 마음대로 해

세티: 보르도 기지에는 너와 함께 가도록 하겠다.

사피로: 알았다.

세티: (심리 조사를 해도 이상은 없었다.. 하지만… 이 남자… 대체 뭘 생각하고 있는 거지?)

제 24화 표적은 론도벨

초기적	3턴 초	4턴 말	6턴 말
라이그 케이오스(사피로 LV20), 가로이카(LV14×6)	제3사도 사키엘(LV20/ 하이브리드아머)	오제(내이 LV21/아포지모터), 아슈라템플(가브레 LV20 / 하이브리드 아머), 아슈라 템플(헷케라,안톤 LV20/ 프로페란트탱크S), 구른(밧샤 LV19), 갈바리템플(LV17×3), 밧슈(LV17×2), 그라이아(LV15×2, LV14×2,LV16×3)	윙건담(히이로 LV19), 건담데스사이즈(듀오 LV19)

공략

초기에는 건쿠거림뿐인데 가로이카들은 3턴째 후퇴하기 때문에 하나라도 격추시키도록 하자. 3턴째 A에 론도벨이 등장하면 사피로는 후퇴. 동시에 B에 제 3사도인 사키엘이 다시 등장한다. 하지만 산에 가로막혀서 아군에게 바로 접근하지는 않으니 일단 화살표 방향으로 협곡을 빠져나가는 것을 목표로 하자. 4턴 말에 C지점에서 포세이달 군 등장. 그리고 6턴째에 D지점에서 윙건담과 건담데스사이즈가 등장한다. 여기에서는 각자의 역할 분담이 상당히 중요한데 에반게리온팀과 겟타가 사도를, 아무로의 리가지가 윙건담 팀을, 나머지가 포세이달 군과 싸우는 시스템을 권유한다. 윙건담 일행은 상당히 강하기 때문에 접근을 허용하면 상당한 피해를 각오해야 하므로 리가지의 장거리포로 접근전에 처리하는 것이 좋다. 7턴째에 E지점에서 Z건담이 등장하는데 레벨도 낮은데다가 개조도 되어있지 않으므로 장거리포 이외의 역할은 기대하기 힘들다. 나머지는 숲의 지형 효과를 이용해서 강을 건너오는 포세이달 군을 차례로 격파하자.

배신자 사피로는 적의 간부가…

시나리오 프롤로그

12

브라이트: 다음은 러시아의 그란가란이다. 무사히 있어 주었으면 좋겠지만…

시겔: 레이더의 반응!!! 동북쪽 400킬로미터

브라이트: 식별 신호는?

시겔:없습니다.

브라이트: 적이.....우리가 가는 길목이기는 하지만 조우까지는 아직 시간이 있다.... 전원 제 2전투 배치!!!

마코토: 함장! 랜드쿠가가 제멋대로 출격했습니다.

브라이트: 사라 소위인가…

마사토: 사라가 설마…

시노부: 함장! 우리들에게 출격 허가를 !!

브라이트: …… 알았다. 우리들도 곧 따라가지.. 사라 소위의 보호를 부탁한다.

시노부: 알겠습니다.

시나리오 시작

사라: 이 녀석들 게스트라고 하는 일당들이군. 각오해라!!

사피로: 랜드쿠가… 사라인가…

사라: 서… 설마 이 목소리는… 사피로?

사피로: 우!! 오래간만이군 사라..

사라: 잘도… 내 앞에 다시 모습을 드러냈군요!!

사피로: 그건 내가 할 말이다 사라. 왜 그때 나를 따라오지 않았지?

사라: 그것은 시노부가 방해를 해서…

사피로: 그런 것은 이유가 되지 않아. 어차피 너와의 인연이 그 정도밖에 안되었다는 이야기겠지..

사라: 사피로… 당신은… 뭐든지 자신이 생각하는대로 된다고 생각하면 큰 착각이에요!!

사피로: 후… 그런 것은 능력없는 사람이나 하는 소리다. 하지만 나는 달라. 모든 찬스를 최대한으로 살려서 언젠가 전 우주를 손안에 넣고야 말겠다… 사라 이것이 마지막 기회다. 나와 함께 가면 모든 것을 손안에 넣을 수 있다.

사라: 당신은… 나를 정말 모르는군…. 자기 자신밖에…

사피로: 그래… 그렇다면 너는 적이다. 용서는 없어…

사라: 이쪽이야말로!!

시노부: 사라!!

사라: 시노부!?

사피로: 호오 .. 옛날 부하님들의 등장이신가? 제법 재미있는 취향이로군..

시노부: 뭐야!? 사피로라구!? 사라 너 설마…

사도는 역시 천사인가?

사라: 시노부! 뭘 꾸물거리고 있지!! 저 녀석을 빨리 해치워 버리자구!!

시노부: 아… 아아! 알았어… 자… 가자!!

사피로: 후우… 너희들이 대체 뭘 할 수 있지…

3턴 초

브라이트: 모두 무사한가!?

시노부: 고마워, 와 줬군.

사피로: … 아무래도 너무 여유를 부린 것 같군. 지금 론도벨의 본대와 싸워도 이득은 없다. 전원 철수다.

시노부: 사피로!? 전장 도망가 버렸군..

브라이트: 사피로!? 설마 적 중에 사피로가 있었나?

시노부: 네. 마치 적의 사령관같던데요?

사라: (사피로… 내가 듣고 싶었던 것은 그런 것이 아니었어… 단 한마디… 한마디만 해 주었다면…)

시겔: 레이더의 반응!! 곧장 이곳으로 오고 있습니다.!! 이것은… 패턴 청색!! 사도입니다!!

브라이트: 사도라고? 우리를 노리고 있는 것인가? 에바를 출격시켜라!! 전원 제일 전투 배치!

신지: 또 전투가… 왜 싸우지 않으면 안되는 거지?

4턴 말

가브레: 후후후 드디어 찾았다. 론도벨 자 이번에야말로 아름답게 박살나는 모습을 보여 주실까?

암: 또 가브레인가?

네이: 가브레, 큰소리치는 건 좋지만 방심은 금물이다. 그리고 그 사도라고 하는 괴물에겐 손댈 필요가 없다. 그냥 두면 돼.

6턴 말

히이로: 타겟 확인… 임무 속행…

브라이트: 또 저 녀석인가… 대체 무슨 목적으로 우리를 노리는 거지?

마야: 또 한대 등장했습니다.

듀오: 어라? 뭐지, 저 모빌슈츠? 내 데스사이즈와 묘하게 닮았는데… 게다가 저 녀석도 론도벨을 노리고 있고… 어찌된 일이지?

7턴 초

카뮤: 겨우 시간 내에 도착했군.

화: 카뮤, 카뮤야?

카뮤: 그래, 헨켄 함장도 함께다.

브라이트: 카뮤! 대체 어찌된 거냐 너는 디탄즈의 지휘 하에 있었던 것이 아니었나?

카뮤: 그것이 큰일이 되어 버렸습니다. 자세한 일은 나중에 설명하지요. 우선은 이 녀석들을 처리합시다.

시나리오 에필로그

헨켄: 대단한 일이 되어 버렸다. 연방군의 주요 기지가 거의 다 적에게 점령되어 버렸다.

브라이트: 점령이라고요? 하지만 군의 기지는 은밀하게 감춰져 있어서 그렇게 간단히 적에게 탐지당할 일은 없다고 생각합니다만

헨켄: 그게 정확한 기지의 위치가 들통나 버린 것 같아. 대체 어떻게 그 정보를 얻었는지…

사라: … 사피로 녀석이에

요. 그가 적에게 정보를 가르쳐 줬을 겁니다.
헨켄: 뭐… 그런가… 샤피로 키츠 중령은 적에게 투항해 버린 것인가?… 그러면 연방군의 기지 소재를 알고 있지만
브라이트: 그래서 지금 군은 어떻게 되어 있습니까?
헨켄: 다행히 디탄즈의 주력은 우주에 나가 있어서 화를 면했다. 자미토프 중장도 무사다.
시노부: 쳇. 같이 당해 주었다면 좋았을 것을.
헨켄: 어이어이 그런 말은 그만둬!! 디탄즈도 지구를 지키기 위해 싸우고 있으니까.
브라이트: 하지만 그렇게 되면 지구상의 적의 세력권이 일거에 확대되겠군요.'
헨켄: 음… 현재 디탄즈에도 반격 작전을 계획하고 있는 것 같지만 그렇게 사태가 만만하지는 않아. 그래서 자네들에게 흰 날개의 화살을 준다는 뜻이지.
쥬도: 한마디로 말해 약간의 보충 인원과 보급 물자를 줄 테니까 너희들은 열심히 일하라는 이야기군요.
헨켄: 좀 적나라하긴 하지만… 대충 그런 이야기지…

마사토: … 론도벨은 생각보다 냉대받고 있군요.
헨켄: 하지만 나쁜 일만 있는 것은 아니야. 제한적이긴 하지만 인사권과 자재관리를 내가 어느 정도 자유롭게 할 수 있게 되었다. 이로써 조금은 자네들에게 제대로 된 보급을 할 수 있게 되었지.
카부토: 아, 그건 고마운데요. 최근 아무래도 밥의 양이 줄어서 고민하고 있었는데…
사야까: 그건 당연하지. 가부토 군과 보스는 보통 사람의 7배는 먹으니까.
카부토: 그래 맞아. 보스 녀석 5인분이나 먹어 치우다니… 그러니까 살이 찌지…
사야까: … 무슨 말하는 거야. 카부토 군이 4인분에 보스가 3인분. 분명히 체크하고 있다고.
카부토: 쳇, 너무하는데?
헨켄: 그리고, 새로운(?) 참모로서 이골 준장이 배치되기로 했다. 곧 통지가 있을 거야..
시노부: 앗, 이골 장관이?
헨켄: 아, 그래. 본래 자네들의 상관이었지.
시노부: 아, 그래요. 머리가 딴딴한 아저씨지만 디탄즈에 비하면 훨씬 낫지.
마사토: 좀 무섭긴 하지만…

헨켄: ……
모라: 어라 헨켄 함장 무슨일이죠? 이런 곳에서.
헨켄: 앗? 뭐 뭐야 모라 군인가? 놀라게 하지 마.
모라: … 아하, 누군가를 찾고 계신 거군요..
헨켄: 하하하 무슨 얘기지? 나는 단지 물자 전달이 잘 되고 있는지를 확인하고 있을 뿐인데…
모라: 죄송합니다만 에마 중위는 지금 트레이닝 룸에 있어요.
헨켄: 아, 아니, 그러니까 나는 그런 목적으로 온 것이 아니라…
모라: 네네 알겠습니다. 에마 씨에게는 제가 잘 부탁드린다고 전해 드릴께요. 자 이제 슬슬 출발할 시간 아닌가요?
헨켄: 아, 하하 그렇군… 다시 한번 말하지만 나는 반드시 꼭 에마 중위를 찾으러 온 것은 아니니까 말야… 지나가는 길에 들린거야. 지나가는 길에..
모라: ….휴, 벌써부터 그러시면 앞날이 험해요.

제 26화 경이의 데빌건담 and 27화 데빌건담 다시

초기적
윌 윕스(드레이크 LV21), 레프리칸(아렌 LV20/부스터), 레프리칸(제릴 LV20/바이오센서), 레프리칸(쉐이 LV20), 바스톨

2턴말
(LV18×3), 도라무로(LV17×4, LV16×5)

윌윕스 격퇴 후
데빌건담(쿄우지 LV21)
공중요새 구르(아수라남작 LV20/프로페란트 탱크), 공중요새 구르(브로켄 백작 LV20), + 메카사우르스 다이(LV18), 메카사우르스 시그(LV18), 메카사우르스 즈(LV17), 메카사우르스 사키(LV17), 메카사우르스 바드(LV16), 메카사우르스 자이(LV17), 라인X1(LV17), 전투수 그라토니우스(LV18), 전투수 오베리우스(LV18), 기계수 스파르탄K5(LV18), 기계수 아브도라U6(LV18), 기계수 토로스D7(LV16), 기계수 제노바M9(LV17), R 자자(LV18), 즈사(LV16), 키라도가(LV18), 켄파(LV17), 마라사이(LV16), 함무라비(LV18), 바잠(LV17), 돔Ⅱ(LV16), 자크개량형(LV16)

공략
초기는 겟타와 단바인인데 꾸물거리면 디탄즈 3인조가 드레이크 군을 사냥해 버리니까 속전 속결이 필수다. 일단 시작 전에 가지고 있는 아머 종류를 전부 겟타나 단바인에게 달아주는 것이 좋다. 스테이지가 시작되면 그란가란을 최대한 후퇴시킨 뒤 겟타2로 변신한 다음 기합과 필중을 걸고 둘 다 가속을 사용해서 드레이크 군에게 최대한 접근하자. 그러면 근처에 있는 적들이 겟타2에게 공격을 해 올 것이다. 그리고 다음 턴에는 겟타1으로 변형한 뒤 철벽과 필중을 걸고 적의 한가운데에 던져 놓자. 겟타1의 토마호크 부메랑은 무한적으로 사용할 수 있으므로 대부분의 드레이크 군을 전멸시킬 수 있을 것이다. 4턴째 A지점에서 론도벨 등장. 하지만 위에 쓴대로 진행되고 있다면 전장 쪽보다는 C지점쪽으로 전진시키자. 윌윕스는 HP가 3/5이 되면 후퇴하기 때문에 애석하지만 파괴 불가능. 윌윕스가 후퇴하면 B지점에서 데빌건담이, 곧이어 C지점에서 아수라와 브로켄의 연합군이 등장한다. 그리고 뒤이어 D지점에서 G건담이 등장해서 아군이 되지만 개조를 안해서 그다지 쓸모는 없다. 아수라군단은 겟타3로 HP를 줄인 뒤 레벨 업 용으로 사용하자. 데빌건담은 HP가 3/5이 되는 순간 미스터건담이 나타나 함께 도망간다. (대화는 26화가 기본이지만 27화도 거의 차이가 없다.)

디탄즈에게 먹이를 빼앗기지 말자

도몬 재등장. 하지만 악하다

시나리오 프롤로그

13 마코토: 루나츠의 임시 참모본부로부터 레이저 통신이 들어왔습니다.
브라이트: 연결시켜 주게.
코웬: 오래간만이다. 브라이트 대령.
브라이트: 코웬 중령.. 건강하신 것 같아 다행입니다.
코웬: 그렇지도 않아. 요즘 소란스러워서.. 이쪽도 상당히 바쁘거든. 그런데 벌써 헨켄 함장에게 들었을 것으로 생각하는데 이골 준장이 참모 장관으로서 책임을 맡게 되었다. 소개하지.
이골: 이골이다. 잘 부탁해.
시노부: 이런! 이런 곳에서 장관이랑 다시 만나게 되다니..
이골: 흥 , 이 목소리는 시노부로군. 다 들린다.
시노부: 이크!
마사토: 이골 장관 단쿠가의 합체 허가는 아직입니까?
이골: 샤피로의 일도 있어서 . 아직은 무리다.
사라: ….

에레: 쇼우 시라님은 무사한가요?
쇼우: 모르겠습니다. 그랑가랑을 발견하고부터 시간이 꽤 지났으니까요.
챠우: 분명히 무사할 거예요.
쇼우: … 우리들만이라도 먼저 가볼 수 있도록 브라이트 함장에게 부탁해 볼까? 단바인이라면 좀더 빨리 갈 수 있을테니깐..
브라이트: 음, 그렇군. 쓸데없이 시간을 너무 많이 잡아 먹어서 어떻게 해야 하나.. 생각하고 있었다. 쇼우, 자네가 괜찮다면 먼저 가 주겠나?
쇼우: 알겠습니다.
류마: 우리들도 같이 가 주지. 겟타라면 단바인의 스피드에 지지 않을 테니까.
쇼우: 감사합니다.

참: 쇼우 무슨 빛이지?
쇼우: 그란가란이 확인된 근처인가?
류마: 이미 전투가 시작된 것 같군. 서두르자.

시나리오 시작

에레: 오라배틀러대도 전멸…. 카와세, 여러분도 모두 피하십시오.
카와세: 시라 님???
시라: … 지금부터 윌윕스에 대한 육탄 공격을 시작하겠습니다. 카와세, 당신도 빨리 피난을…
카와세: 아닙니다. 함께 가게 해 주십시오. 시라님!
드레이크: 시라여…. 생각했던 것 보다 잘했지만… 여기까지다. 지상의 군대와 접촉하기 전에 단숨에 그란가란을 격침시켜 버려라!
쉐릴: 후후… 대단한데. 지상으로 나오니까 오라배틀러가 확실하게 파워 업을 하고 있다.
아렌: 그래 이 정도라면 단바인에게도 뒤지지 않을 걸. 이번에 만나면…
쉐이: 확실하게 결판을 내주지.

참: 윌윕스!!
쇼우: 드레이크 군이군.
카와세: 시라님! 단바인입니다!!
시라: 다바…. 잘도….
쇼우: 시라님, 무사하십니까?
카와세: 성전사 님, 그란가란은 대미지가 너무 큽니다! 응원을 부탁드려요.
쇼우: 알겠습니다! [illegible] 그란가란을 호위하죠!
류마: [illegible]
[illegible]이: 모[illegible] 오기전에 우리가 어떻게든 [illegible] 보[illegible]고
[illegible]: 하지만 무리하지는 마. 수에서 [illegible]
[illegible]
라이라[illegible] 바이스톤[illegible] 녀석[illegible]
제[illegible]: [illegible]

류마: 저것은... 디반즈 잖아...
하야토: 그런 것 같군. 어떻게 하지?
류마: 협력을 부탁하는 것도 좋겠지. 연락을 취하자. 들리나? 여기에 론도벨의 겟타로봇파일럿 류마다.
라이라: 듣고 있어. 디반즈의 파일럿인 라이라 미라 라이라 대위다.
류마: 녀석들을 격추시키는데 협력해 주지 않겠나?
라이라: 그래. 이쪽도 공격을 받았으니까. 하지만 우리들 마음대로 행동하겠어. 너희들의 지휘하에 있는 것이 아니니까.
류마: 알았다. 협력에 감사한다.
엔레이: 저쪽은 저쪽대로 마음대로 행동한다는 얘기군.
류마: 도리없잖아.

적턴 시작
에레: 단바인을 이렇게 빨리 만나다니...
웨이: 우리들도 운이 좋군.

론도벨 등장
카부토: 아, 시간에 닿았군.

윌윕스 후퇴
드레이크: 음... 이이상 전력을 낭비할 수는 없지... 일단 물러나서 전력을 재정비한다!
라이라: 그러면 우리는 이만 가 보겠어.
류마: 도와줘서 고마웠다.
라이라: 그건 이쪽에서 할말이지. 그럼...
미아: 레이더에 반응!
카부토: 어라... 뭐지?
브라이트: 식별 신호는?
미아: 없습니다! 이쪽의 통신에 대답할 기미조차 보이지 않습니다.
카뮤: 뭐, 뭐지.... 이 꺼림직한 기분은... 아무로 씨!
아무로: 그래.... 우리에게 호의를 가지고 있지는 않은 것 같군...
시라: 악의에 가득찬 오라가 느껴집니다...

브로켄: 뭐야! 론도벨!!
아수라: 브로켄 지금은 녀석들을 해치우는 것이 급선무가 아닐까? 데빌건담의 포획은 미루자.
브로켄: 흠... 나도 그렇게 생각했다. 우리의 의견이 일치되다니. 희한한 일이군. 아수라 남작.
아수라: 자 간다. 기계수 군단 출격!

카부토: 이런... 아수라 남작과 브로켄 백작이 여기에?
아무로: 저 기묘한 로보트....DC와 관련있는 것일까?
류마: 그러나... 어디선가 본 듯한...
도몬: 드디어 발견했다 데빌건담!!
카부토: 어라 또 저 녀석이군. 대체 넌 누구냐?
도몬: 시끄러워. 네가 상관할 바가 아니야!
카부토: 뭐라고?! 너....
레인: 도몬!! 적당히 해 둬요!! 저 사람들은 론도벨이라고요.
도몬: 레인 너는 물러 서!!
레인: 아니 뭐예요 그 말투는! 도몬 당신...
류마: 저것은... 레인 씨?
레인: 아 류우 씨! 오래간만이군요.
브라이트: 아는 사람인가?
류마: 전에 이야기한 적이 있죠? 라이조우 캇슈 박사의 조수였던 사람입니다. 그런데 당신이 여기에 왜...
레인: ...여러가지 사정이 있어서... 지금 우리들은 데빌건담을 쫓고 있습니다. 도와주시겠어요?
도몬: 레인!! 이것은 우리들의 문제다. 타인의 손을 빌리다니...
레인: 도몬!! 적당히 해 둬요!! 그런 말을 하면서 대체 몇 번이나 놓쳤는지 알기나 해요?!
도몬: 그 그것은...
레인: 여기서는 모두에게 협력을 부탁하는 편이 좋아요. 알겠어죠!?
도몬: .....마음대로 해
레인: 참 도몬은... 죄송합니다, 고 말하지만... 부탁드려도 될까요?
류마: 브라이트 씨. 어떨까요?
브라이트: 그래 알았다. 사정은 나중에 듣지.
레인:도몬! 론드벨의 지시에 따라 움직이는 거여요!
도몬: 쳇, 알았어. 도리없군.

데빌건담 HP1/2이하
도몬: 이, 이런... 뭐지?
너 데빌건담과 한패냐!?
기다려! 도망가게 할 것 같아!!
도몬: 이런!! 또 도망가 버렸군.... 누구지 저녀석은

시나리오 에필로그

에레: 시라님. 무사해서 다행입니다.
시라: 여러분의 덕택입니다. 감사합니다.
쇼우: 그런데 역시 드레이크는 지상에서도 싸움을 계속하고 있는 것 같군요.
시라: 네. 지상에서의 오라배틀러의 힘은 바이스톤웰 이상이니까요. 그것이 드레이크의 야심에 불을 붙인 것 같습니다.
쇼우: 드레이크와 쇼트가 있는 것으로 보아 분명 쇼트 웨폰도 지상에 나와 있겠죠. 안 그래도 지금 지상은 전쟁 중인데...
브라이트: 시라 씨... 저희들의 힘이 되어 주시겠습니까?
시라: 도움이 된다면 기꺼이.
쥬도: 잠깐만요, 브라이트 씨. 호칭이 틀려요. 시라 님이라고 불러야죠.
브라이트: 님? 그러면 이 사람... 아니 이 분은 왕녀?
시라: 신경쓰지 마십시오.
브라이트: ... 뭔지 시대가 바뀐 것 같은...
카와세: 성전사님. 그란가란의 격랍고에는 빌바인이 있습니다. 사용해 주십시오.
참: 야호! 쇼우! 빌바인이래. 빌바인. ! 그것만 있으면 드레이크 따윈 문제없어.

류마: 레인 씨. 괜찮다면 사정을 들려 주시겠습니까? 우리들이 힘이 도움이 될지도...
레인: ...실은.... 카슈 박사가 개발하고 있던 얼티멘트건담에 대해서는 알고 계십니까?
하야토: 아, 본 적 있어요 유전자 공학과 로보트 과학의 절묘한 융합이라던가. 아마 지구의 환경재생에 쓰인다고 들었던 것 같은데...
레인: 그것의 완성이 가까워지던 어느 날. 쿄우지 씨가...
도몬: ...
레인: 얼티메이트 건담을 빼앗아 지구로 도주했습니다.
류마: 쿄우지 군이? 설마... 왜 그가 그런 짓을!?
레인: 알 수 없습니다. ...게다가 군의 추적을 피하기 위해 미키노 아주머니를... 죽인 것 같습니다.
하야토: 아니... 자신의 어머니를!?
레인: 그리고 라이조우 아저씨는... 책임을 지고 냉동형으로...
도몬: 그만 둬 레인. 아버지의 무죄를 밝히는 것은 내 일이다. 다른 사람의 힘을 빌릴 필요는 없어!!
류마: 아버지? 그러면 자네는...
레인: 그의 이름은 도몬 카슈. 카슈 박사의 아들입니다.
류마:... 몰랐었어... 카슈 박사에게 아들이 한명 더 있으리라고는...
레인: 사정이 있어서 오랫동안 집에서 떠나 있다가 돌아와 보니...
류마 : ...그런 일이 일어나 있었다는 건가... 아 그래서 그 ㄸ 카슈 박사를 만날 수 없었군...
하야토: 그러면 아까 그것이 얼티메이트 건담이었던 것 같군. 상태가 굉장히 이상했었지만...
류마: 그래서 본 기억이 있었던 건가...?
레인: 쿄우지 씨가 개조를 했거나 또는 어떤 사고로 자기 진화 기능이 폭주했다고 생각됩니다.
도몬: 레인 이제 됐어! 우리는 녀석을 추적하지 않으면 안된다. 쓸데없는 일에 나설 여유는 없어.
류마: 하지만 도몬 군. 조금 전에 한 말이 사실이라면 그 얼티메이트건담에 타고 있는 것은 네 친형이잖아. 그런데...
도몬: 그 녀석은 더이상 내 형이 아니야!! 게다가 아버지가 만든 얼티메이트건담도 이제는 없어...
지금 있는 것은 악마의 건담... 다시 말해 데빌 건담인 거야!
레인: 도몬...
도몬: 간다.. 레인.
레인: 아, 기다려요 도몬!! 죄송합니다, 여러분. 사정이 있어서... 이만 실례하겠습니다.
류마: 아... 혹시 무슨 일이 있다면 연락 줘요. 언제라도 힘이 되어 줄테니.
레인: 감사합니다.

제 30화 적 포위망을 돌파하라

초기 적	5턴 말
라이크 케이오스(세티 LV21), 그룬(차이 LV21), 아론(LV17×4),그라이아(LV16×5)	오제(네이 LV21/메가부스터), 아수라템플(안톤.밧세라 LV20/하이브리드아머), 갈비리템플(LV17), 밧슈(LV17), 아론(LV16×4)

공략

시나리오 전의 선택기에서 그대로 간다를 선택하면 오게 된다. 단순히 클리어만을 노린다면 전함을 화면 오른쪽 끝까지만 보내면 되지만, 증원군으로 등장하는 네이 일행이 주는 메가부스터, 하이브리드 아머 같은 것은 대단히 귀중한 물건들이다. 일단 이동력이 높은 아기마를 전함으로 선택해서 오른쪽 끝 부근까지 빨리 이동시킨 다음 차분히 전투를 벌이자. 정 힘들다면 겟타를 이용, 네이를 파괴해 메가부스터라도 얻은 뒤에 전함으로 탈출하는 전법이라도 시도해 보자.

시나리오 프롤로그

14

브라이트: 그러면 지금의 상황을 설명한다. 현재 지구에 있는 연방군의 주력 지점은 거

의 게스트· 포세이달 연합군에 점령되어 있다. 그에 따라 지구의 군사적인 주도권은 거의 적에게 있다고 해도 과언이 아니다.
쥬도: 우주 쪽은 어떤가요?
브라이트: 자세한 정보는 아직 들어와 있지 않지만 지

전함이 이곳까지 오면 클리어

네이는 엄청 좋은 아이템을 가지고 있다

금 콜로니와 달 중 어느 쪽도 아직 적의 손길이 미치지는 않은 것 같아.. 적은 지구의 거점을 중점적으로 노리고 있어.

아무로: 그렇다고는 해도 콜로니도 편하지만은 않을 걸. 경제적으로 상당히 힘든 지경에 와 있을 것으로 생각 돼.

브라이트: 민간들의 피해가 적다고는 해도 라이브 라인을 빼앗긴 지금, 이대로 가면 지구는 완전히 적의 손 안에 넘어가 버린다.

크리스: ...적도 머리를 잘 쓰던데요. 적으로서는 가장 효율적인 작전입니다.

시노부: 하지만 그것은 샤피로의 정보가 저쪽에 넘어갔기 때문이잖아. 샤피로가 배신만 안했으면 이렇게 까지는 되지 않았을 텐데.

에마: 반격의 방법으로 두가지가 있겠군요. 이대로 지구전에 돌입해서 체력 승부로 나가던지, 아니면 이쪽도 전격 작전으로 대응하던지...

카뮤: 지구전은 찬성할 수 없군요. 민간의 피해가 너무 커질 것 같아요.

에마: 그렇군... 그렇다면 이쪽도 적의 거점을 노릴 수 밖에는 없는 것인가...

브라이트: ..그래서 자미토프 중장에게 의사를 타진해 보았지만... 참모 본부에서는 지구전에 찬동하는 분위기가 압도적인 것 같아.

카부토: 왜?

아무로: 그래야 군의 피해를 적게 할 수 있으니까. 민간 레벨에서의 게릴라전 전개도 기대할 수 있고. 그 사이에 군비도 축적할 수 있지. 물량으로 말하자면 아무래도 지리적 이점은 우리에게 있으니까.

비챠: 그러면 민간인은 어떻게 되든 상관없다는 건가요? 적에게 점령당해 먹을 것도 제대로 먹지 못하고 있단 말입니다!!

브라이트: 맞는 말이다. 그러니까 우리들이 독자 부대로서의 권한을 이용해 적에 대한 반격 작전을 개시한다.

미사토: 과연, 론도벨은 [illegible]

사자!

제스: 그러면 우리들의 임무는 지구에 있는 적의 거점을 빼앗는 것이군요.

브라이트: 음. 상당한 고전하겠지만 자네들의 건투를 비네.

브라이트: ? 왜 그러나 신지 군. 힘이 없는 것 같은데.

신지: ...네 아무 것도 아닙니다.

아무로: 신지 군. 자네가 싸움을 싫어하는 것은 알고 있네. 하지만 지금은...

신지: 하지만.. 아스카와 아야나미도 있는데... 왜 내가...

카부토: 너!! 여자애들도 싸우는데 남자인 네가 뒤에서 보기만 하겠다는 거야?

신지: 그만두세요... 폭력은 싫으니까.

카부토: 으와!!! 젠장 숫기없는 녀석이군. 알았어 마음대로 해라!!

브라이트: ...신지 군. 우리는 네게 싸움을 강요할 생각은 없다. 하지만 우리가 네 힘을 필요로 하고 있다는 것은 기억해 다오.

신지: ...

마야: 브라이트 함장. 광자력 연구소로부터 통신입니다.

브라이트: 연결시켜 주게.

유미교수: 브라이트 함장. 카부토 군이 그곳에 있습니까?

카부토: 여기 있습니다.

사야까: 아버지 무슨 일이시죠?

유미교수: 제트스크랜더의 조정과 다이아나A의 정비가 드디어 완료되었다. 받으러 올 수 있는가 해서.

카부토: 야호!

브라이트: 그럼 지금 받으러 가겠습니다.

유미교수: 그렇게 해 주시겠습니까? 이쪽에서 보내는 것은 위험 부담이 크니까.

브라이트: 알겠습니다.

브라이트: 진로를 일본으로 바꿔라. 광자력 연구소로 향한다.

토레스: 네.

토레스: 함장! 직진 코스와 라사 상공으로 통과하는 방법이 있습니다.

선택

우회코스 ——▶ 29화

그대로 전진 ——▶ 30화

그대로 전진을 선택

브라이트: 우회하면 시간의 손실이 많다. 지금은 위험을 감수하고 직진하기로 한다.

아무로: 괜찮겠어? 적을 자극하게 될 텐데...

카부토: 괜찮아. 도전해 오면 박살내버리지, 뭐!

사야까: 큰소리 그만치시지. 카부토 군.

브라이트: 아, 거기까지는 안 되더라도 적의 전력을 소비시키는 일도 중요하겠지. 토레스! 진로를 그대로 고정한다.

토레스: 알겠습니다.

마코토: 레이더에 반응.

카부토: 헤헤 왔다!! 한바탕 벌여볼까!!

시나리오 돌입

차이: 흥. 이렇게 느긋하게 다가오다니... 목숨 아까운 줄 모르는 녀석들. 우리를 너무 얕보고 있군.

세티: 어머, 꽤 엉뚱한 녀석들이군요. 아무려면 어때! 자, 슬슬 상대해 줄까요?

브라이트: 음.. 생각보다 많은데...

카부토: 좋잖아. 자 한판 벌여 보자!!

시노부: 당연한 말씀!

아무로: 무리는 금물이다. 먼저 퇴로를 확보하지 않으면 전멸당할지도 몰라.

미사토: 동쪽이 좀 허술한 것 같은데요?

브라이트: 음... 그런 것 같군... 좋다. 동쪽으로 이지역을 탈출한다!! 각자 무리하지 말도록!!

5턴 째

네이: 후후후...드디어 잡았다, 론도벨. 이번에야말로 심판을 내려 주지!

전함이 동쪽 끝에 닿았을 때

브라이트: 좋아, 여기까지 오면 안전하다! 전원 탈출한다!!

시나리오 에필로그

브라이트: 역시 기지가 대규모로 되니 적의 전력도 장난이 아니군.

사야까: 왠지 쓸데없는 일을 했다는 생각이 듭니다만...

미사토: ...돌아가는 쪽이 오히려 빨랐을 것 같아.

카부토: 라사라면.... 전에 그곳에서 부스터로 우주에 나간 적이 있었지.

사야까: DC전쟁 때인가?

카부토: 글쎄... 확실히 포우에게 도움을 받아서... 어라 그러고 보니 포우는 어떻게 된거지?

카뮤: 포우 말입니까? 포우는 지금 브뤼셀에서 조용히 살고 있습니다. 또다시 DC에게 이용되는 일은 없을 거예요.

카부토: 그것 다행이군. 하지만 괜찮을까? 지금은 전쟁 중인데...

카뮤: 네... 전혀 신경이 안 쓰이는 건 아니지만...

카부토: 그렇다면 론도벨에 돌아와 달라고 하면 어떨까? 그 편이 너에게도 좋잖아?

카뮤: 그것은... 하지만 그녀를 싸움에 끌어들이고 싶지 않아요....

카부토: 별로 싸우지 않아도 좋아. 론도벨의 일은 싸우는 것만이 아니니까, 리나를 보라고.

사야까: 게다가 어정쩡한 곳에 있는 것보다는 론도벨 쪽이 안전하다고 생각하지 않아요?

카뮤: 음... 그렇군요... 그럴지도 모르죠. 포우에게 한 번 연락해 보겠습니다.

카부토: 물론 그렇게 하면 화의 히스테리도 각오해야겠지만...

카뮤: 왜 거기에서 화가 튀어나오는 겁니까 정말!

제 31화 제트 스크랜더 위기일발

A B C D

초기 적

구룬(차이 LV21/마그넷코팅), 구룬(와잔 LV20), 갈바리템플(LV18×3), 밧슈(LV18×3), 아론(LV17×3), 그라이아(16×6)

3턴 말

윙건담(히이로 LV20), 건담데스라이즈(듀오 LV20)

5턴 말

라이그 케이오스(세티 LV21), 아수라템플(가브레 LV20/쵸밤아머), 그룬(밧샤 LV19), 밧슈(LV17), 칼바리템플(LV17), 아론(LV16×2), 그라이아(LV15), 아롤(LV18×2).

공략

히이로의 폭탄 테러에도 불구하고 마징가와 Z스크랜더는 무사히 합체한다. 초반에는 C지점 쪽으로 후퇴. 2턴째 고쇼 군이 B에 등장하는데 일단 일행과 합류시키자. 얼마 안되는 슈퍼 로봇 중 하나이므로 상당히 귀중한 존재. 3턴 말에 윙건담과 건담데스라이즈가 B에 등장해, 양쪽을 모두 공격해 온다. 4턴 초에 C에서 론도벨 등장. 5턴 말에 D에서 세티 등장. 세티의 HP가 1/2이 되면 퇴각한다.

시나리오 프롤로그

브라이트: 결국 시간을 낭비한 셈이군.
주도: 별 도리없잖아요.
브라이트: 그렇지. 조금이라도 적의 병력을 ...는 의미도 있고... 토레스 ... 일본으로.
토레스: 알겠습니다.

15

리츠코: 죄송합니다만... 잠시 넬프 본부에 들릴 수 없을까요? 보충하지 않으면 안되는 부품이 있어서...
브라이트: 알겠습니다. 토레스 진로를 넬프 본부로.
카부토: 그러면 우리들 만이라도 먼저 광자력 연구소로 가겠어.
사야까: 괜찮습니까? 브라이트 씨?
브라이트: 뭐 그러죠!
제스: 아 저도 가도 될까요?
카부토: 왜? 제스 너도 가고 싶나?
제스: 괜찮죠? 방해하지 않을께요.
카부토: 알았다. 따라와.

사리: 생각보다 빨리 제트스크랜더의 수리가 끝났습니다.

히이로의 파괴 공작은 실패로 돌아간다

유미교수: 모두 당신의 덕분입니다. 보 대위. 당신이 가져다 준 물자가 아니었다면 그렇게 빨리 끝나지는 못 했을 겁니다.
사리: 아닙니다. 군의 창고에서 잠자고 있던 자재인걸요. 인사는 필요없습니다. 그런 것은 활용하는 것이 제일이지요.
소원:아...
유미교수: ? 무슨 일인가?
소원: 아니... D-12구역의 감시 카메라가... 고장인가?
유미박사: 다음에 조사해 보도록.

히이로: 이것이... 제트스크랜더... 타이머는 10분 뒤... 세트 완료.
모리모리: 휴.. 역시 나이가 들면 철야는 힘들다니까. ? 어..이 거기 누가 있나?
히이로: ...
모리모리: ..뭐야 신경 탓인가. 철야때문에 머리가 멍해졌나 보군. 어디 한숨 자 볼까.

히이로: 임무...완료
카부토: 교수님!! 제트스크랜더는 어디에 있죠?
사야까: 어머 카부토 군. 돌아오자마자... 다녀왔습니다 아버지.
유미교수: 하하하 카부토 군은 기다릴 수가 없는 것 같군.
카부토: 당연하죠. 겨우 마징가Z가 하늘을 날 수 있게 되었는데.
유미교수: 그러면 빨리 테스트해 보자. 카부토 군, 사야까. 준비해 주게
카부토: 기다렸습니다!!

시나리오 시작

유미교수: 사야까. 다이아나에이스의 상태는 어떠냐?
사야까: 좋아요 아버지. 마치 새 것 같은데요.
카부토: 그것보다 교수님! 빨리 제트스크랜더를 발사해 주십시오!
유미교수: 지금 준비 중이다. 곧 가능할거야.
사리: 얼마 후면 제트스크랜더가 발사되겠군. 잘 되어야 할텐데... 어머? 잠깐만요! 거기 누구예요? 그런 곳에 있으면 위험하니까 내려와요!
히이로:....
사리: ? 어린애... 남자아이?
히이로: 시간이다.
유미교수: 뭐야? 무슨 일인가?
소원: 큰일입니다!! 제트스크랜더에 폭탄이 장치되어 있었던 것 같습니다!!
유미교수: 뭐라고!?
사리: 으... 지금의 폭발...
히이로: 임무 완료. 철수한다.
사리: 너!? 위험해!!

고쇼 군의 갓 프레셔는 최강 병기중 하나다

히이로: ....
사리: ...이 이럴 수가...저 정도의 높이에서 떨어지고도 아무렇지도 않다니...
소원: 레이더에 반응! 적입니다.

차이: 아무래도 뭔가 사고가 있었던 것 같군. 소란스러워 보인다.
와잔: 어이 차이 차. 눈에 가시인 론도벨이 없어.
차이: 신경 쓰지마라. 이곳을 빼앗으면 그놈들은 반드시 온다.
카부토: 젠장!! 이럴 때에...
사야까: 제트스크랜더는 파괴되었고, 론도벨 전부 넬프 쪽으로 가버는데...
유미교수: 카부토 군! 제트스크랜더와의 합체 준비를 시작해 주게.
카부토: 넷!? 하지만 제트스크랜더는...
유미교수: 괜찮다. 제트스크랜더는 초합금Z로 만들어져 있다. 이 정도의 폭발로는 꿈쩍도 하지 않아.
카부토: 그렇군!

동영상
유미교수: 코우지 군! 지금부터 제트스크랜더를 발진시킨다. 타이밍을 잘 맞춰야 하니까 조심하게.
카부토: 맡겨 주십시오
유미교수: 제트스크랜더 발사
카부토: 야호 성공이다!! 자, 다시 태어난 마징가의 파워-. 자 각오해라!!

2턴 초
카부토: 어라?! 뭐지? 또 괴상한 녀석이 나왔군.
레미: 어머! 괴상한 녀석이 뭐예욧?! 괴상한 녀석이! 모처럼 도와주려고 왔더니.
카부토: 어라 이 목소리는 혹시 레미 양인가?
신고: 물론 나도 있지.
키리: 키리 가그레도 잊으면 곤란해.
카부토:... 그것은 좋지만, 너희들 고쇼군은 어떻게 한 거냐? 그런 전투기로는 싸우지 못해.
신고: 잘 물어봐 주셨습니다.
레미: 오늘은 특별 서비스. 우리들의 합체신을 보여드리려고요.
키리: 어? 합체!! 그것 참 좋군.
레미: 아 실수. 합신이다 합신!!
...: ...아 뭐... 대충 알아들었어. 그러면...

동영상
신고: 고쇼군 합신 GO!
레미: ... 어때요. 재미있었죠?
카부토: ...전투 중인데도 여유가 있군. 너희들...
레미: 어머 합신 중에 손을 대지 않는다는

것은 상식이잖아요.

신고: 카부토군. 우리들이 왔으니까 이제는 괜찮아. 맡겨 줘.

3턴 말

히이로: 실패는 내손으로 만회한다...

듀오: 또 저 녀석인가! 타고 있는 건담 타입도 그렇고, 노리는 타겟도 그렇고... 나하고 똑같잖아.

4턴 초

브라이트: 겨우 시간에 맞췄군. ...? 뭐지, 저것은?

레미: 뭐라뇨, 뭐, 실례군요.

아무로: 고쇼군!!

브라이트: 고쇼군? 라 기아스 사건의 보고서에 있었던...

신고: 론도벨의 브라이트 대령이십니까? 나는 신고, 고쇼군의 파일럿입니다. 저희에게 도와드릴 수 있는 기회를 주십시오.

키리: 이성인 따윌 멋대로 내버려 둘 순 없으니까요.

레미: 정의의 용사로서 보고만 있을 수가 없지 않겠어요?

브라이트: ...알았다. 협력을 부탁한다.

5턴 말

세티: 호호호 드디어 잡았다. 그렇게 간단히 놓쳐 버린다면 너무 재미없잖아.

가브레: (...이 녀석, 도대체 뭘 생각하고 있는지 모르겠는 걸... 실력은 꽤 있는 것 같지만...)

세티: 가브레짱(매우 친할 때 부르는 호칭) 도 힘내요.

가브레: 갸, 가브레짱? 마음대로 사람 이름을 부르지 마!!

세티: 어머 생각보다 고리타분한데.

시나리오 에필로그

모리모리: 음...고쇼군 고쇼군...

사야까: 왜 그러세요, 모리모리 박사님?

모리모리: 아니, 고쇼군이라는 이름.. 언젠가 들어 본 기억이 있어서...

세와시: 뭐야, 모리모리 박사! 신경쓰이니까 빨리 생각해 내지 못해!

모리모리: 생각이 날 듯 날 듯 한데...

놋소리 :아니아니. 서두르면 생각날 것도 나지 않아. 이럴 때는 일단 진정하는 것이 제일이지.

세와시: 그런 말 하고 있는 사이에 해가 중천에 뜨겠다.

모리모리: 아! 생각났다. 진다 박사가 개발하고 있던 로보트가 고쇼군이라는 이름이었어! 확실해!

놋소리: 진다 박사? 진다 박사는 이미 오래전에 죽었을텐데...

신고: 엇, 잘 아시는군요.

세와시: 하지만... 보기에는 당신들 젊어 보이는데... 대체 몇 살이지?

레미: 어머 숙녀에게 나이를 물어보다니... 실례에요.

신고: 우리들은 비무라 덕택에 시대의 이곳 저곳을 넘어다니고 있습니다.

모리모리: 비무라... 확실히 진다 박사의 연구 테마였었지. 우주로부터 온 미지의 에너지...

키리: 그 미지 덕분에 우리들도 고생하고 있습니다.

카부토: 그런데 에바 3인조는 어떻게 된 거지? 아까부터 모습이 보이지 않는데...

아무로: 아 에바의 재조정 때문에 아직 넬프에 있어. 좀 더 시간이 걸릴 것 같아.

카부토: 그런데... 그 신지라는 아이 어떻게 안될까? 별로 마음에 내키질 않아서.

브라이트: 후... 어딘지 모르게 옛날의 아무로를 생각나게 하더군.

아무로: 그만둬. 예전 일은 꺼내지 말라고. 하지만 나도 그것을 느끼고 있었어. 아직 소년이기 때문에 어쩔 수 없는 부분이 있긴 하지만...

브라이트: 하지만 현재는 그다지 넉넉치 않아. 에바는 중요한 전력이다. 미안하지만 그가 좀 더 힘을 내주지 않으면 곤란해.

아무로: 그렇지... 한번 그와 이야기를 해 볼까...

히이로: 으...

듀오: 드디어 정신을 차렸군. 안심해. 나는 적이 아니야.

히이로: ...

듀오: 그런 눈으로 째려보지 말라고. 나는 널 구해 준 생명의 은인이다. 좀 감사하면 어때?

히이로: 도와 달라고 부탁한 기억은 없어

듀오: 제길. 귀여운 구석이라곤 없군.

히이로: 내 건담은 어딨나?

듀오: ...역시. 그것도 건담.. 이 이봐 무리하지마. 다리뼈가 부러졌다고!!

히이로: 으..윽!!

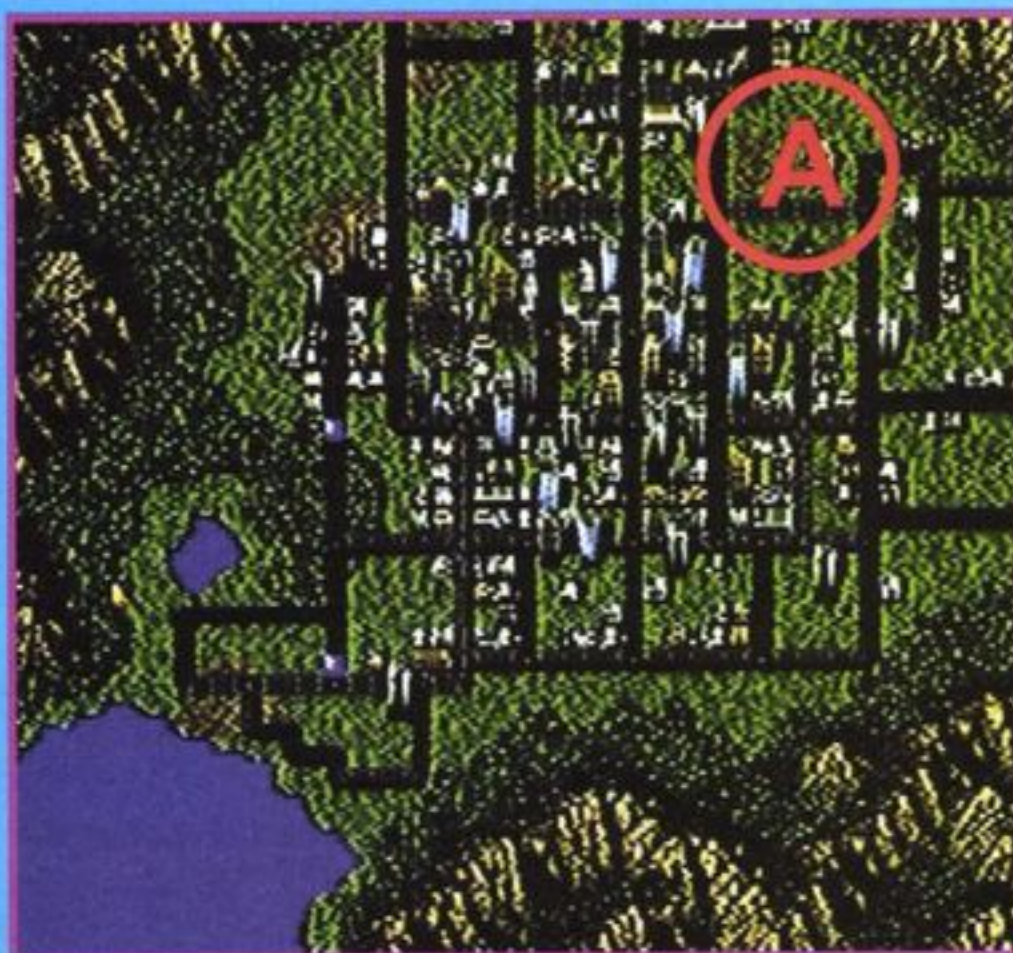
듀오: 이런... 자기 손으로 뼈를 맞추다니... 보고있는 내가 아플 정도다.

히이로: 다시 묻겠다. 내 건담은 어딨지?

듀오: 걱정하지마. 약간 수리하고 있을 뿐이야. 아 그러고 보니 자기 소개가 아직 없었군. 나는 듀오. 듀오 막스웰이다. 너는?

히이로: ...

듀오: 쌀쌀맞기는. 이름 정도는 알려줘도 상관없잖아!!

제 32화 넬프 습격

초기적

가베라 테트라(시마 LV21/ 프로페란트 탱크S), 도라이센(가이아 LV21/마그넷코팅), 도라이센(올데카, 밧슈 LV20/프로페란트탱크S), 함무라비(LV18×5), 갈스 J(LV18×3),가우(LV18), 즈사(LV17×2), 바잠(LV17×2), 마라사이 (LV16×3)

4턴 초

제4사도 사무엘(LV18)

공략

일단 초반에는 레이와 아스카만이 등장. 사도와 직접 대적하려 하지 말고 되도록 피하자. 만약 부서지면 수리비가 엄청나다는 것을 기억할 것. 만약 케이블이 방해가 된다면 아쉬움없이 잘라버린 뒤 3턴 내에 이가미에 들어가면 된다. 2턴째에 론도벨의 등장과 함께 다음 턴의 바로 A지점에서 시마가 론도벨에게 도전해 온다. 별다른 어려움은 없는 스테이지. 신지는 아무로와 함께 4턴째에 등장한다.

시나리오 프롤로그

미사토: 넬프 본부라... 오래간만이군.

리츠코: 미사토! 신지 군 못 보았어?

미사토: ... 못 ...

리츠코: 대체 어디 간 거지? 에바의 하모닉 ... 있다고 말해 두었는데... 미사토! 너가 그의 보호자잖아. 잘 감시해야지.

미사토: 하지만 언제나 같이 있을 수는 없잖아. ... 아무튼 찾아볼께.

리츠코: 카지 군에게도 부탁하지.

???: 이카리, 장난이 지나친 것 같군

겐도우: 장난?

갑자기 행방불명 되어버리는 신지

시마는 마치 전쟁에 미친 것 같다

???: 출장 건 말이다. 스케줄에는 없었을 텐데.

겐도우: 그것에 대해서는 이미 설명했을 텐데요.

???: 론도벨의 중요성은 인정한다. 하지만 네 임무는 다른 곳에 있어. 계획을 연기하면 용서받지 못한다.

겐도우: 스케줄에 늦는 일은 없습니다.

???: A계획도 말인가?

겐도우: 모든 계획은 연결되어 있습니다. 전체적으로 보면 오차는 착오범위 내입니다.

????: 결과적으로 그렇게 된 것 뿐 아닌가? 네가 취하는 방법에는 불안정한 요소가 너무 많다.

겐도우: 최선의 수단을 다하고 있을 뿐입니다.

????: 뭐 좋다. 이 사건에 대한 추궁은 여기서 그만두지. 하지만 너가 새로운 시나리오를 만들 필요는 없어. 그것만은 기억해 두도록.

겐도우: 알겠습니다. 모든 일은 제레의 시나리오대로

후유츠키: 위원회의 추궁은 예상했지만 이대로라면 일하기가 좀 힘들어 지지 않을까?

겐도우: 걱정없어. 열쇠는 모두 우리에게 있다. 그들은 아무 짓도 못해.

후유츠키: 그러니까 필요 이상으로 그들이 불안해 하는 거겠지. 지금 제레가 움직인다면 곤란해. 여러 면에서...

겐도우: 이쪽의 시나리오대로야. 신경 쓸 필요 없어.

미사토: 여기에도 없고... 정말 어디로 간거지? 이렇게 사람을 걱정 시키다니.

카지: 카츠라기

신지 군이 아무래도 본부 밖으로 나간 것 같아. 카드의 기록이 남아 있어.
미사토: 밖으로? 설마...
미사토: 경보? 사도인가!? 이런 때에...
카지: 자네라기는 급히 사령실로 돌아가라. 나는 신지 군을 찾아보겠어.
미사토: 부탁해!

시나리오 시작

미사토: 신지 군이 돌아올 때까지 어떻게 해서든 두사람이 협력해 줘!
레이: 알겠습니다.
아스카: 신지 이 바보, 어디에서 놀고 있는 거지!!
미사토:론드벨에 연락! 지원을 요청하도록!
마야: 알겠습니다!

2턴 초
브라이트: 또 사도인가...
나나: 함장! 근처에 사람이 있습니다!!
브라이트: 이런 바보같은! 피난 경보가 나갔는데!
나나: 아 저것은... 신지 군입니다!
브라이트: 뭐, 뭐라고? 어찌된 일이지... 곧 수용하도록!
모라: 자 빨리 타라!
신지: ...
브라이트: 신지를 브릿지로 올려보내라! 빨리!!
신지: ...
브라이트: 어찌된 일이지? 신지 군, 너는 에바의 파일럿이잖아.
신지: ..나는 더 이상 타고 싶지 않아요.
브라이트: 타고 싶지 않다고?
신지: 내가 없어도, 에바가 아니더라도, 사도는 쓰러뜨릴 수 있잖아요? 그렇다면 내가 에바에 탈 필요는 없어요. 브라이트 씨도 말했었죠. 내게 무리하게 싸움을 강요할 생각은 없다고.
퍽!
신지: !? 갑자기 무슨 짓이죠? 아버지에게도 맞아본 적이 없는데...
브라이트: 어리광부리지마!! 맞아서 억울한가? 너는 좋겠군. 그렇게 말하는 것만으로도 기분이 풀리는 것 같으니까. 하지만 지금 넌 그저 도망치고 있을 뿐이야.
신지: 도망가면... 안되나요?
브라이트: 때와 장소를 생각해라!! 자신에게 주어진 책임을 다하지 않고 도망가면 어떻게 하겠나!!
신지: 내가 원한 것도 아닌데...
브라이트: 때문에 마음대로 내려도 좋다는 건가? 한번이라도 자신의 의지에 의해 에바를 탄 적은 없는 거냐?
신지: 그...그것은...
브라이트: 아무리 사람들에게 강요당했다고 해도 자신에게 주어진 일이라면 최후까지 마쳐 보는 것이 어때! 적어도 절도있는 태도는 보여
신지: 절도있는 태도...
브라이트: 그래. 너 자신의 일이니까.
아무로: 신지 군. 네가 에바에 타고 싶지 않다고 한다면 최소한 이 싸움이 끝난 뒤부터 넬프의 사람들과 상담해 보는 것이 어떨까.
신지: ...알겠습니다. 다시 한번 초호기에 타겠습니다.
아무로: 그래. 그만두면 계속하던 간에 지금은 싸워다오. 모두를 위해서도.
신지: 모두를...위해...
아무로: 브라이트. 나는 신지 군을 넬프 본부로 데리고 가겠다.
브라이트: 알았다. 주의하도록. 전원 전투 준비!

2턴 말
시마: 후후후 지구에 내려오자마자 멋진 먹이를 발견했군. 론도벨에게는 빚이 있으니까 말이야.
브라이트: DC라고? 대체 어떻게 할 생각이냐!
시마: 아직 별다른 생각은 없어. 그저 너희들에게 여러가지로 인사할 것이 있다고 하는 것을 알려줄 뿐이야.
쥬도: 뭘 생각하고 있는 거지!! 지금 포세이달 게스트 연합군이 습격해 오고 있다고!!
시마: 이쪽에서 보면 그놈들이나 너희들이나 똑같은 적이다. 포세이달이라나 뭐라나 하는 녀석들과도 싸우지만 너희들하고도 싸운다. 이제 알겠어?
카뮤: 최소한 포세이달=게스트 군을 쓰러뜨릴 때까지만 이라도 휴전할 생각은 없나?
시마: 전혀 없어. 하만 님도 그렇게 생각하고 있고. 너희들과 휴전이라니... 죽어도 사양이야!

4턴 초
아스카: 바보! 신지... 너 어디 갔었던 거야?
시니: 미 미안...

시나리오 에필로그

미사토: 신지 군! 어디 갔었어!? 걱정했었어!
아무로: 자, 자. 미사토 씨. 진정해요. 신지 군! 그 일은 어떻게 결정했나?
신지:...시간, 좀 주시겠어요? 좀 더 생각해 보겠습니다.
아무로: 나라도 괜찮다면 언제든지 말해 주게. 상담 정도는 해 줄 수 있으니까!
신지: 감사합니다.
미사토: 그 일?
아무로: 아. 아무것도 아닙니다. 신경쓰지 마세요.

신지: 왜 에바에 타는 거야...?
아스카: 왜 그렇게 멍하니 있는 거야? 바보처럼...! 너는 그냥 있어도 나사빠진 것처럼 보이기 때문에 그러고 있으면 바보가 더 바보처럼 보인단 말야.
신지: 뭐야... 알았어! 그런데 왜 아스카가 에바에 타는 거지?
아스카: 뭐야 갑자기...! 왜 에바에 타느냐고?
신지: 응
아스카: 당연하잖아. 내 재능을 세상에 보여주기 위해서지.
신지: 재능이라...
아스카: 왜그래? 불만이야?
신지: 아니 별로... 아야나미는 왜 에바에 타는거지?
레이: 굴레니까. 내게는 그 밖에 아무 것도 없는 걸.
신지: 아무것도...없다니...대체...
카부토: 이봐! 에바 3인조. 왜 우거지 상을 하며 이야기하는 거지?
아스카: 누가 우거지상이라는 거죠? 자, 봐요! 신지말고 또 누가 우거지 상을 하고 있죠?
신지: 아, 카부토 씨와 류마 씨. 잘됐다. 두 사람에게 질문이 있어요.
류마: 질문?
신지: 저.. 류마 씨는 왜 겟타에 타는 거죠?
류마: 왜라니...?정의를 위해서지.
신지: 정의... 정의란 뭐죠?
류마: 이봐! 그렇게 철학적으로 나가지마. 간단히 말하면 뭐랄까... 내마음 속에 있는 양심이라고나 할까? 뭐, 정의는 사람에 따라 틀린 것이겠지만.
신지: 그런 겁니까? 하지만 내가 틀렸다면...
류마: 그때는 생각을 바꿀 수 밖에. 자신이 틀렸을지도 모른다고 아무 것도 하지 않을 수는 없잖아? 세상의 모든 것을 확실하게 알게 된다면 무엇이 정의인지도 알게 되겠지! 하지만 모든 것을 안다는 것은 신이라도 불가능 할 거야. 그러니까 인간은 할 수 있는 것을 할 뿐이지.
신지: 할 수 있는 것을... 할 뿐...
류마: 하하... 쓸데없는 이야기를 한 것 같군.
신지: 카부토 씨는 왜 마징가를 타는 거죠?
카부토: 나? 나는... 멋있으니까!
신지: 네?
아스카: 뭐야 그게? 바보같군.
카부토: 뭐라고? 다시 한번 말해봐!
아스카: 얼마든지 말해주죠. 바-보-같-아!!!!
카부토: 아스카!! 적당히 해 두지 않으면 여자아이라고 용서하지 않는다!!
아스카: 뭐예요. '여자니까' 라고 했어요? 시대 착오도 유분수지. 그러니까 일본인은 봉건적이라는 얘길 듣죠!
카부토: 아니, 이 녀석이... 보자 보자하니까!!
류마: 카부토 군, 그만 둬!!
신지: 아스카도 그만 둬. 이러는 건 좋지 않아.
아스카: 뭐야? 이게 다 네가 이상한 질문을 했기 때문이잖아.
신지: 그렇기는 해도...
아무로: 이봐 이봐. 대체 무슨 일이지? 소란스러운데.
카부토: 아, 아무로! 이 녀석 어떻게 좀 해 줘. 정말 귀여운 데라곤 한 군데도 없는 녀석이야!!
아무로: 이 녀석이라니...아스카 말인가? 대체 어떻게 된 일이지?
신지: 실은...

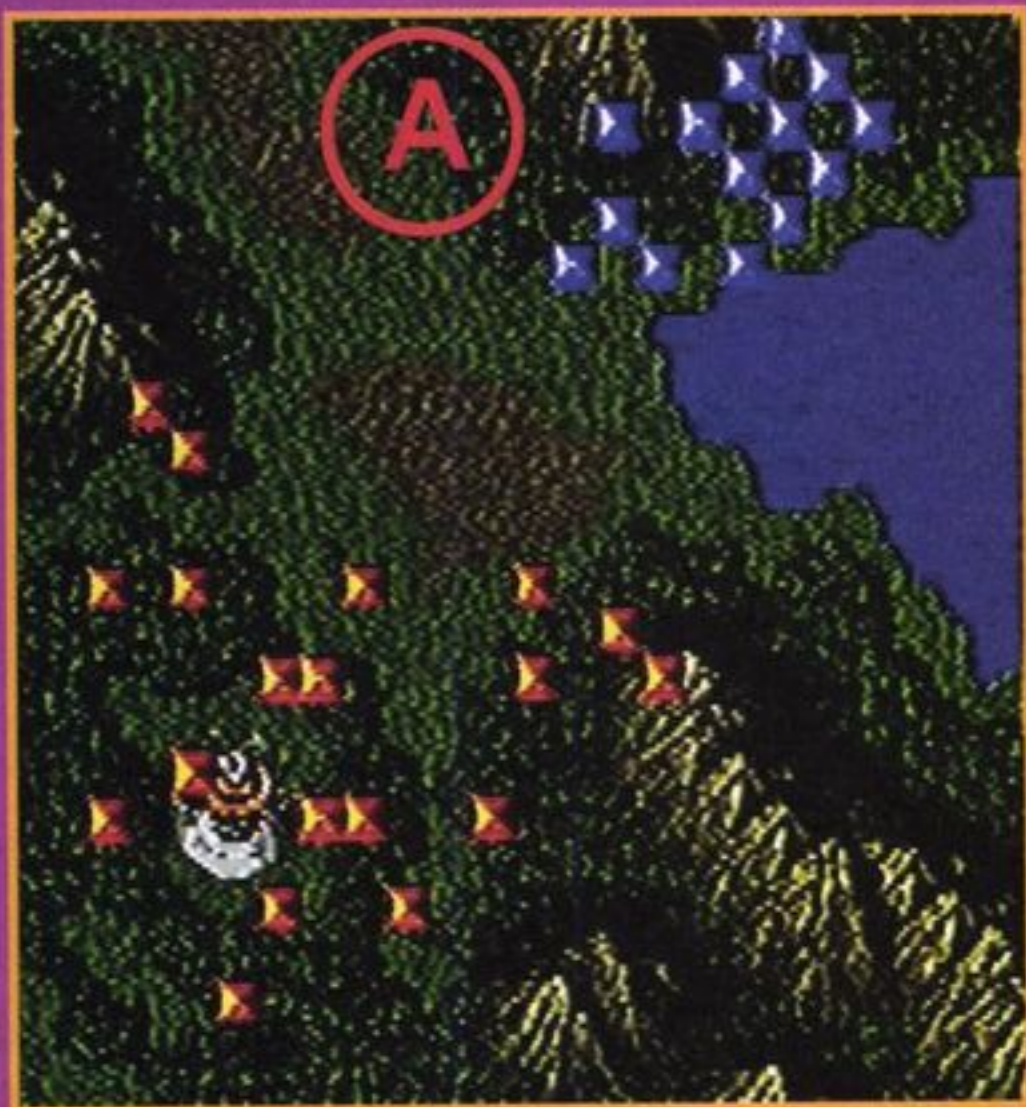
아무로: 과연... 이번엔 아스카의 태도가 나빴어.
카부토: 그렇지?
아무로: 하지만 카부토 군도 어른답지 못해. 그 정도는 너그럽게 봐 줄 수도 있었잖아.
카부토: 바보같은 소리! 내 자존심 문제라고. 그 만큼 바보 취급을 당했는데 어떻게 가만히 있어?
아무로: 이런 이런.. 아직 어린애군. 카부토 군은.
카부토: 무슨 말 하는 거야. 네가 늙었을 뿐이야. 아무로! 잠깐 사이에 아저씨 냄새가 풀풀 풍기는군. *(아무로의 얼굴이 바뀐대한 패러디. 3차 이후 4개월 뒤라는 설정인데도 불구하고 얼굴이 기동전사 건담때의 얼굴에서 뉴건담때의 얼굴로 바뀌었다. 그러니까 4개월 동안 약 20년의 나이를 먹었다는 소리니까...)*
아무로: 그만큼 고생했다는 얘기야. 아스카. 너의 자존심을 지키기 위해 다른 사람들을 내려다 봐서는 안돼. 그러면 네만 피곤할 뿐이야.
아스카: 뭐...뭐예요? 아...아무리 뉴타입이라고, 사람의 마음을 읽다니, 비겁해요!!
아무로:...오해하지마. 뉴타입이라고 해서 사람의 마음을 읽을 수는 없어. 그건 초능력자나 하는 일이야. 지금은 인생의 선배로서 조언하는 거야. 타인의 가치를 인정한다고 해서 자신의 가치가 떨어지는 건 아니야. 잠깐이라도 좋으니 잘 생각해 보렴.
아스카:... 흠
신지: 아, 아스카!
아무로: 흠...시간이 좀 걸리겠군.

긴급 공개! 캐릭터 성격분류 1

이번 F에서의 전투중 기력변화는 캐릭터의 성격에 따라 변화된다. 캐릭터의 성격이 어느정도 야만적(?)이냐에 따라 기력변화에 차이가 생기는 것이다. 지금까지의 일률적 변화에 비해 한층 더 자연스러워 졌다고나 할까. 여기에 중요 캐릭터들의 성격분류와 함께 정신커맨드를 기록하니 전투시 잘 활용하기 바란다. 가로는 클리어 시의 레벨, -표 뒤의 커맨드는 그 레벨까지 등장하지 않은 것이다.

과격함(超强氣) : 열받으면 아무것도 안보인다. 적의 공격을 맞았을 때 기력 +2

캐릭터	정신커맨드
사카부 마사토 式部雅人 (30)	열혈, 기합, 정찰, 사랑, 행운, -은신
시바 료 司馬亮 (30)	열혈, 기합,사랑, 조절, 철벽, 각성
유우키 사라 結城沙羅 (30)	열혈, 필중, 기합, 철벽, - 사랑, 격려
후지와라 시노부 藤原忍 (30)	열혈, 초근성, 가속, 기합, 빛남, 도발
소류 아스카 랑그레 流 アスカ ラングーレ (26)	초근성, 열혈, 빛남, 도발, 노력, - 혼
도몬 카슈 ドモン カッシュ (31)	열혈, 집중, 기합, 빛남, 가속, - 사랑

제 33화 도쿠가의 야망

초기적
케르나글함(켈나글 LV22/하이브리드 아머), 나토날함(나토날 LV22/부스터), 분돌함(분돌 LV22/ 아포지 모터), 기계수 제노바M9(LV19×3), 고나글(LV19), 라인X1(LV19),

3턴 말 A
기계수 제노바M9(LV19×3)

공략
고쇼 군과는 떼어놓을 수 없는 존재인 도쿠가 삼총사와의 전투. 켈르나글의 고쇼군 모조품인 고나글이 등장하는 장면은 4차의 이벤트를 그대로 사용했다. F의 보스들 중 가장 유쾌한 이 3인조는 각각의 특성을 가지고 있는데 특히 분돌의 느끼한 대사와 멋진 클래식은 많은 사람들을 닭살 돋게 하기에 충분하다. 일단 기본 병력은 기계수 종류이므로 부담가질 필요는 없지만 3대의 전함은 그리 수월하지는 않다. 하지만 슈퍼 로봇들을 잘 이용하면 무리없이 클리어할 수 있다. 3대의 전함 중 한 대만 부서지면 클리어하는 것인데 각 전함마다 주어지는 아이템이 다르므로 잘 선택해 보자. 맵 병기를 사용해서 두 대를 한꺼번에 부수려고 해도, 어차피 한 대밖에 못 부술 뿐 만 아니라 아이템도 얻지 못한다는 것을 알아두자.

시나리오 프롤로그

아무로: 브라이트 만장 군과는 연락이 되었나?
브라이트: 아 그러고 보니 아직 안 해 보았군. 요즘 바쁜 일이 너무 많아서 잊고 있었는걸. 직통 회선을 가리슨 씨로부터 들었는데... 회선 번호를 알고 있나?

만장은 사업때문에 바쁘다니...

마코토: 잠시만 기다려 주십시오. 파람 재단이지요... 아, 있습니다. 곧 연락하겠습니다.
가리슨: 이것은 이것은.. 론도벨 여러분. 오래간만이군요. 모두 변함없는 것 같고.
브라이트: 그쪽이야말로. 갑자기 연락드려 죄송합니다. 가리슨 씨도 건강하신 것 같군요.
가리슨: 여러분의 활약은 익히 들어서 잘 알고 있습니다. 지금 곤란한 상황이라는 것도 잘 알고 있죠. 하지만 지금 파람 재단이 대단한 위기에 처해 있습니다. 때문에 여러분들을 도와드릴 수가 없군요.
브라이트: 대단한 위기?
가리슨: 네, 부끄러운 말씀입니다만 실은 재단 전체가 큰 경영 위기에 봉착해 있어서... 롬페러 재단이 우리 재단의 주된 계열 회사들을 가로채려 하고 있습니다.
아무로: 롬페러 재단이라면... 디탄즈와 연결되어 있다는 그 재단 아닌가?

분돌의 전투 시에는 클래식이 흘러나온다

가리슨: 그렇습니다. 게다가 이런 때를 노려 최근 급격하게 세력을 확장하고 있는 도쿠가콘체른이라는 재단도 우리를 노리고 있습니다.
신고: 도쿠가라고!? 그녀석들도 이 시대로 온 건가!!
가리슨: ? 당신들은?
신고: 내이름은신고. 고쇼 군의 파일럿이다.
가리슨: 고쇼 군... 아 그 진다 박사의...
카부토: 너희들은 역시 노인들 사이에서 유명하구나...
신고: 그 도쿠가의 간부는 3명이죠? 분돌, 게르나글, 카토날.
시노부: 이름들이 희한하군.
가리슨: 그대로입니다.
신고: 역시 그렇군...
가리슨: 우리들의 조사에 의하면 도쿠가 콘체른가 DC와 연결되어 있다고 합니다.
브라이트: DC? 역시. 어쩐지 요즘 DC의 활동이 활발하다고 했더니...
가리슨: 하여튼, 사정이 이런지라 만장님은 지금 재단을 위해 동분서주하고 있습니다. 당분간은 여러분들과 함께 일하고 싶다고 해도 여유가 생기지는 않을 것 같군요.
브라이트: 그렇습니까.... 알겠습니다. 그런 경제에 관한 일이라면 저희가 도와드릴 수도 없겠군요. 만장 군이라면 잘 해 낼 수 있을 거라고 대신 전해 주십시오.
가리슨: 알겠습니다. 어떻게든 여유가 생기면 저희들이 연락을 드리겠습니다. 여러분의 행운을 빌겠습니다.

브라이트: 그렇군... 이렇게 되면 역시 보급은 힘들어 지겠구나...
아무로: 아 지난번 싸움에서는 만장군의 재정적 도움이 컸었는데... 파람 재단이 쓰러진다면 우리들도 힘들어 지겠는걸.
브라이트: 만장 군의 타이탄3의 전력도 중요하지만 파람 재단의 도움이 더 중요하니까. 당분간은 재단의 경영에 전념하도록 하는 수 밖에.

키리: 헤... 도쿠가 녀석들이...
레미: 싫어. 또 그 아니꼬운 분돌과 만나야 하는 거야?
신고: 분돌 녀석이니까 분명 '마드모아젤 레미. 이것이 운명이라고 하는 거군요...' 라고 말할거야.
레미: 으 짜증난다.
키리: 라고 말하기는 하지만 꼭 싫은 것은 아닌 것 같은데?
레미: 설마... 앗 나왔다! 역시 정의는 이긴다니까. 자 넌 피박! (실제로는 마작입니다)
키리: 으악! 이건 큰데...
시노부: 어 고스톱인가? 나도 껴워줘.
신고: 그래 맞고도 삼총사인 줄이었는데

광 값은 200원이야
시노부: 그래. 알았어! 자 그럼 ...
마사토: 그만두는 게 어때? 시노부 ... 지난번 월급도 사라에게 몽뚜패로 ... 잊었어?
시노부: 그건 운이 ...었던 거야.
마사토: ..거의 호구면서... 잘도 말하는군.
레미: 호호호 그런 사람일수록 대환영.
시노부: 자 보고만 있으라고.
마사토: 난 몰라!
시노부: 자 왔다... 아니 하필이면 ... 에...
교: 모두들! 사오토메 연구소가 습격 당하고 있어. 출격이다!
시노부: 쳇 바로 다음 번에 나는 거였는데 조금만 기다려주면 안되나...! 이기기 직전이었는데.
교: 서둘러
시노부: 알았어!! 자, 마사토 너도 빨리 와라!
마사토: 곧 갈 테니까 먼저 가.
레미: 이런 먹이가 도망가 버렸다.
마사토: 어디, 어디,..? 체...시노부 녀석 겨우 이정도 가지고... 다른 사람들은... 엥!? 시노부 경보 덕분에 살았구나.

시나리오 시작

하야토메박사: DC 녀석, 갑자기 습격해 오다니.... 대체 어찌된 일이지?
미치루: 아버지, 론도벨이 와 주었습니다!
케르나글: 왔다 왔다! 론드벨 녀석들이군.
카토날: 라 기가스에서 만난 적 있는 녀석들이군. 분돌! 네 정보가 요긴하게 쓰일 때도 있는데.
분돌: 흥. 정보의 진정한 가치도 모르는 주제에...
신고: 저것은...
레미: 이런... 호랑이도 제 말하면 온다더니 정말이로군.
키리: 드디어 나왔군.
브라이트: 그러면 저것이 도쿠가라고 하는...
키리: 정답!!
신고: 우리들도 나가게 해 주십시오. 저 녀석들과는 묵은 인연이 있으니까요.
브라이트: 알았다. 허가한다.
켈나글: 뭐라고!? 고쇼군까지 있었단 말인가!?
카토날: 마침 잘 됐군. 이곳에서 끝장을 내 주지.
레미: 정말 끈질긴 인연인데.
분돌: 마드모아젤 레미. 이것이 운명이라고 하는 것이군.
신고: 자 봐라 내가 말한 대로지.
레미: 그 정도로 너무 좋아하지마.
분돌: 자 재군과의 재회를 축하하면서 화려한 곡조를 선사하지.
키리: 바그너로군. 니벨룽겐의 반지. 제3장 왈큐레의 기행. 조르...
레미: 악취미...
켈나글: 고쇼군이 ...했다... 이쪽도 그것을 사용할까?
분돌: ? ...지 그것이?
켈나글: 후후후... 이날을 위해 준비해 두었...

면 초특급 [illegible]무기! 놀라 자빠지지 마라!
카토루: [illegible]무기?
[illegible]나글: 저 충동이다. 고나글!!
[illegible]: 뭐지?
[illegible]: 고스 군의 카피?
카[illegible]: 여러분 유사품에 주의합시다.
분[illegible]: 이[illegible]답지 않아.

3턴 말

[illegible]: 뭐야 증원군?
래[illegible]: 갑자기 튀어나와 놀라게 하지 마.
분[illegible]: 후후후… 우리가 아무 준비도 안하고 있었다고 생각하는 거냐? 이런 일이 있을 것을 예상해서 이미 병력을 매복시켜 두었다.

시나리오 에필로그

브라이트: 저 녀석들이 도쿠다콘체른의 간부인가?
[illegible]: 그래요. 바보같은 녀석들이기는 하지[illegible]있고 경제 활동이라면 누구에게도 뒤지[illegible]. 크게는 군수 사업에서 적게는 치킨 체인점까지 손을 뻗치고 있어요.
브라이트: DC의 전력이 한층 불었다는 뜻인가…

하야토에박사: 류마군, 하야토군, 무사시군, 기쁜 소식이 있네.
류마: 기쁜 일이라면?
하야토에박사: 아까 테스라 라이비 연구소에서 연락이 왔었는데 겟타로봇G의 재조정이 겨우 끝났다더군. 이미 이쪽으로 옮기고 있는 것 같네.
벤케이: 야 그러면 겟타로봇G는 테스라 라이히 연구소에서 재조종을 받고 있었군요.
미치루: 다행이예요 여러분.
류마: 그렇군, 드디어 겟타로봇G가…
사오토메박사: 앞으로 2시간 정도면 그쪽에 도착할 것 같네. 그리고 구형 겟타는 작은 겟타로의 상태를 조사하기 위해 교환하는 조건으로 테스라 라이히 연구소로 보내기로 했다.
류마: 구형 겟타를?
벤케이: 별 도리없잖아? 게다가 어차피 놔둬도 우리 이외에는 겟타를 탈 수도 없고…
류마: 그렇군… 겟타! 지금까지 고마웠다. 잘 쉬도록 해.

듀오: 여, 여기 있었나.
히이로: …
듀오: 하지만 전학다니면서 이동하다니.. 좋은 아이디어로군. 우리 나이라면 학교에 다니는 것이 자연스러우니까.
히이로: 임무 수행을 위해 최적의 수단을 사용하는 것 뿐이야.
듀오: 그런데 너 이름은 뭐냐?
히이로: ..전입서에 적혀 있잖다.
듀오: 뭐 아무로 레이라고, 론도벨의 에이스[illegible] 이름이잖아.
[illegible]: 나는 이름따윈 필요없어.
[illegible]: 정말 어쩔 수 없는 녀석이군. ..앗! 굉장[illegible]하군. 롤스로이스[illegible]크의 비[illegible] 6개짜리 리무진이다.
보통 롤스로이스는 저런 개조를 인정하지 않을 텐데.. 헤드라이트에 기총이라도 달려 있는 것 같군.
히이로: …
리리나: 파간, 여기에 내려 주세요.
파간: 다녀오십시오, 아가씨.
듀오: 이런… 어느 성의 공주님 같군.
히이로: !
리리나: 안녕 히이로!
듀오:? 아는 사이인가?
히이로: …리리나 도리안…
리리나: 나 당신을 만나고 싶었어요.
듀오: (이 녀석 히이로라고 하나…)
히이로: 알고 있나? 나는 너를 죽이지 않으면 안돼.
듀오: (뭐라고?)
리리나: 닥터 J를 만났어요.
히이로: !?
리리나: 당신도 놀랄 때가 있군요. 나는 처음 당신을 만났을 때부터 놀람의 연속이었지만.
리리나: 나 아무 것도 모르는 채로는 죽기 싫었어요. 하지만 지금은 달라. 당신이 싸우는 기분을 알 것 같아.
히이로: 뭐?
리리나: 나도 당신과 싸우고 있어요. 지금 이 순간에도…
히이로: 나와…
리리나: 그러면 또 다음에…

듀오: 야 히이로!! 저 아가씨는 누구지? 우리의 정체를 알고 있는 건가?
히이로: ..리리나…

제 34화 자브로 침입 전편

초기적
오제(네이 LV22/미노므스키브라스터), 아슈라템플(안톤, 밧세라 LV21/ 프로페란트탱크S), 아돔(LV19×2), 구론(LV19×2), 갈바리템플(LV19×2, LV18×4), 밧슈(LV19×3), 그라이아(LV19×6), 아론(LV18)

6턴 말 A
아슈라 템플(가브레 LV21 /초밤아머), 구론(밧사 LV20 /프로페란트탱크S), 밧슈(LV19×2), 갈바리템플(LV18×3)

공략
맵 가운데에 강이 있는 데다가 숲으로도 덮여 있기 때문에 비행 유니트와 그렇지 않은 유니트 간에는 차이가 벌어지게 마련이다. 네이는 움직이지 않으므로 일단 기다리면서 강을 건너오는 녀석들을 물리친 다음 가장 발이 느린 유니트에 맞춰 천천히 전진하자. 적이 일정대 수 이하로 떨어지면 A지점에서 가브레가 원군으로 등장. 보스인 네이는 정말 귀중한 아이템인 미노므스키 브라스터를 가지고 있는데 주인공이나 에바 초호기에게 달아 주는 것이 좋다. 적을 전멸시키면 윙건담에 등장했던 토로와 등, 3인조가 등장하지만 우혜이를 남겨 두고는 모두 그냥 떠난다. 우혜이의 센론건담은 근접 공격력이 상당히 강하므로 원거리 무기로 해치우자. 그런데 여기에서 한가지 주의해야 할 점이 있는데 이번 F에서처럼 전후편이 나눠어진 스테이지에서는 전편에 등장했던 기체들이 후편에 다시 등장할 경우 기력이 전편에서 +되었던만큼 -가 된 채로 등장하게 된다는 것이다. 즉 전편에서 기력이 150인 상태로 끝났다면 후편에 등장할 때는 기력 50인 상태에서 등장하게 되는 것이다. 이는 전 캐릭터를 사용하게 하려는 제작자의 배려이겠지만 그렇게 하기 싫은 사람들에게는 간단한 방법이 있다. 우혜이를 해치우기 전에 기력이 올라가 있는 캐릭터들을 전함에 태웠다가 내리기를 반복하면 된다. 전함에 한 번 탈 때마다 기력이 10씩 떨어지므로 전원의 기력을 100 가깝게 맞춘 후 클리어하면 된다.

시나리오 프롤로그

마야: 참모 본부로부터 연락입니다.
이골: 자네들에게 임무가 주어졌다. 현재 적에게 점령되어 있는 자브로를 탈환해야 한다.
브라이트: 자브로…라고요? 하지만 그곳은 적의 전력이 상당히 집중되어 있습니다. 우리[illegible]만으로는…
이골:… 하지만 이것은 자미토프 중장의 직접 명령이다. 너희들이라면 가능하다고 생각했겠지. 그 대신이라고 하기엔 뭣하지만 보급 물자를 그쪽으로 보내기로 했다.
시노부: 뭐야, 조건부인가요?
이골: 불평하지 마라. 아무리 독립 부대라고는 해도 보급 없이는 싸울 수 없어.
시노부: 내가 말하는 것은 자미토프 따위에게 휘둘리고 싶지 않다는 겁니다.
이골: 상부로부터의 명령은 절대적이다. 이것이 군이라는 거야.
시노부: 네… 그렇습니까.
브라이트: 그만 둬라, 시모부 중위. 알겠습니다. 이골 준장. 론도벨은 자브로로 [illegible]겠습니다.
이골:…미안하네

브라이트: 자브로에 들어가기 전에 다시 한 번 설명하지. 이번 작전은 [illegible]간이 [illegible] 가능성이 높다. 출장 멤버를 [illegible] 때 [illegible] 주게. 장기간의 전투에[illegible]과 체력에 큰 부담이 걸리기 때문이야. 경우에 따라서는 출장 멤버를 한 번 정도 변경하지 않으면 안될 것 같다.
전원에게 출전 기회가 주어질 테니 각자 준비를 잘 하도록.
마야: 이제 곧 자부로입니다.
브라이트: 제1급 전투 위치

윙건담의 나머지 3멤버인 토로와, 카오루, 우혜이가 등장

시노부는 장군에게 약하다

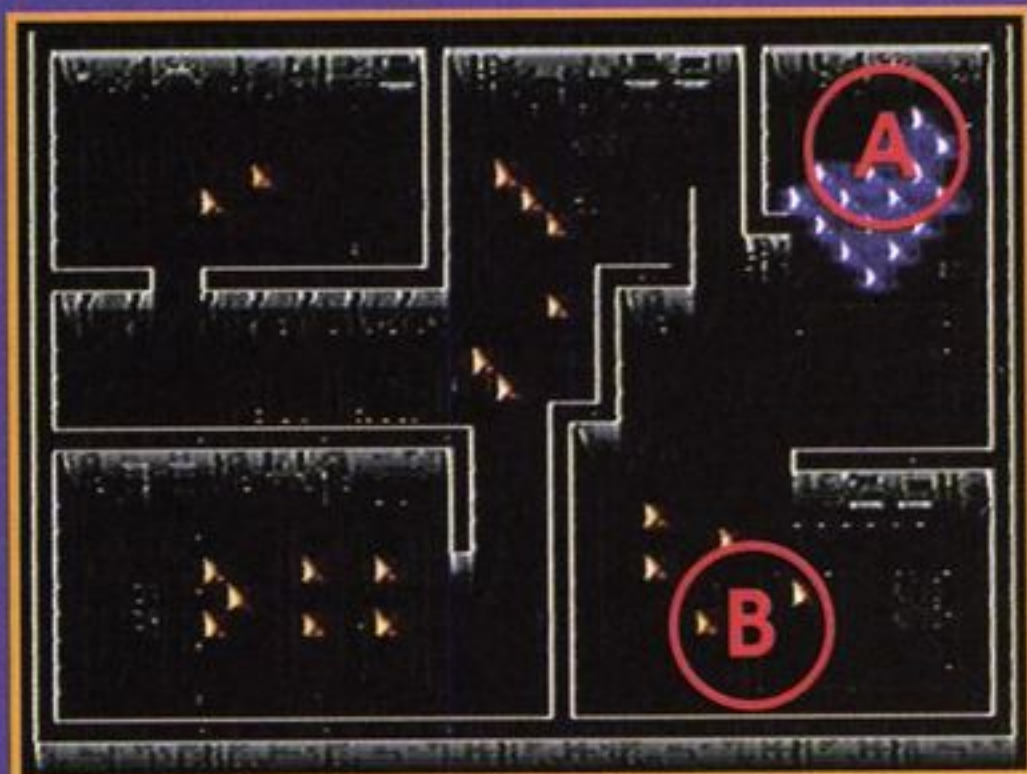
시나리오 시작

네이: 호, 이 정도의 전력으로 여기까지 오다니 대단한 담력이군.
안톤: 아무리 론도벨이라고는 해도 이곳의 부대를 상대한 후 무사히 빠져 나갈 수 없다는 걸 가르쳐 주죠.

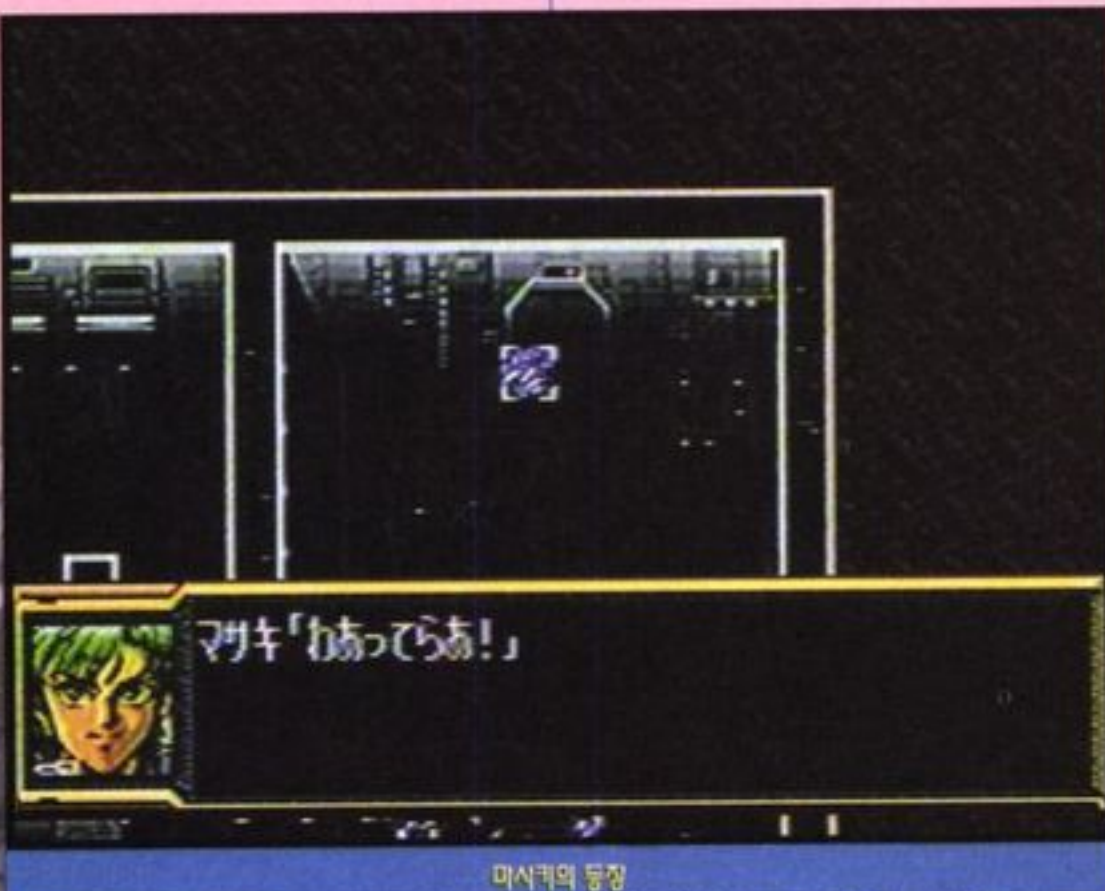
가브레 등장
가브레: 네이 모한 님, 가브레가 드디어 도착했습니다.
네이:제법 좋은 타이밍이다. 자브레 다시 봤는 걸.

적 전멸 뒤
토로와: …제일 목표 소멸, 확인. 이어서 제2목표로 공격을 이동시킨다.
브라이트: 뭐야? 또 건담인가?
니나: 전에 우리들을 습격했던 것과 어딘가 닮았는데… 또 적일까?
브라이트: 응답은?
마야: 없습니다.
브라이트: …정말
우혜이: 론도벨인가… 오래간만에 싸워볼 만한 녀석들이군. 어라? 내 나타크와 닮은 건담 타입이 두대…
카톨: 저 두대… 나와 같은 느낌이 난다… 너[illegible] 대체 누구지?
토로와: …..
우혜이: 대답할 필요는 없어. 날 방해한다면 [illegible]이다.
마야: 3대의 건담 타입, 서로 견제하고 있는 듯 합니다.
브라이트: 같은편…이라고 하기에는 좀 이상한 것 같군, 저 3대.
카톨: [illegible]들도 론도벨을 노리고 있나요? 하[illegible] 그것이 옳은 것일까요… 그것이…
토로와: 그것이 명령이다.

우헤이: 흥. 뭘 씨부렁거리고 있는 거지? 강한 적을 쓰러뜨릴 수 있다면 그것으로 만족하잖아!!
카틀: 나는...
우헤이: 흥. 도망갔나. 너는 어떻게 하겠나. 날 방해할 생각이라면 용서하지 않겠어!
토로와: 그럴 생각은 없다... 하지만 지금은 싸울 생각이 없어졌다. 네 마음대로 해.
우헤이: 겁쟁이들...! 하지만 나는 달라.
내 이름은 우헤이. 도망가지도, 숨지도 않아. 이 싸움! 곧 결판을 내 주지!!
브라이트: 지금부터 요새 내부로 돌입한다. 교대 대원들은 준비하도록.

제 35화 쟈브로 침입 후편

초기적
라이크 케이오스(제브 LV24), 그라시도류(LV21×, LV20), 아돌(LV1983), 그린(LV19), 갈바리 템플(LV19×2), 밧슈(LV19×2), 그라이아(LV18×4), 아론(LV18×2), 레스토레일(LV17×2)

7턴 말
아돌V(막토민 LV21 /메가부스터), 아슈라템플(요클레이 LV21), 밧슈(LV19×2), 구론(LV19), 갈바리템플(LV19×2), 아돌(LV19×2)

공략
장거리 무기를 가진 적들이 많이 등장하므로 한방에 주의. 일단은 맵 가운데에 있는 장거리 포들을 먼저 해치우자. 2턴째의 A지점에서 우리의 스타인 사이버 스타가 등장. 비록 고장으로 사이프랏슈를 못 쓰기는 하지만 장갑이나 운동성 등 여러가지 면에서 상당히 좋아졌기 때문에 F 최강의 기체 중 하나라고 해도 과언이 아니다. 7턴째 B지점에서 요클레이가 원군으로 등장하는데 통로에서 꾸물거리다 보면 맵 병기에 직통으로 맞는 경우가 있을 수 있다. 중요 거점인 에너지 충전소를 꼭 선점하도록 하자. 제브는 14턴이 되면 자동 후퇴하는데 그전에 한번 총력을 기울여 도전해 보는 것도 좋다. 클리어 뒤에 A지점에서 디탄즈 3인조가 등장한다.

마사키의 등장

공을 빼앗아가는 얄미운 디탄즈

시나리오 프롤로그

브라이트: 곧이어 내부의 적들을 소탕한다. 지금보다 더욱 강한 저항이 예상되므로 전원 건투를 빈다.

시나리오 시작

제브: 이런 이런. 이렇게 간단하게 침투를 허용하다니... 바깥 녀석들이 약한 것인지 론도벨이 강한 것인지... 뭐 어느 쪽이던 간에 관계없지만...

2턴 초
마사키: 야호! 겨우 찾았다.
카부토: 사이버 스타! 마사키냐!!
마사키: 아... 시간이 너무 많이 걸리긴 했지만 약속대로 왔지!!
카부토: 또 길을 헤멘거냐?
마사키: .. 뭐 괜찮아! 끝만 괜찮으면 된 거지 뭐.
쿠로: 마사키. 무리하면 안돼. 사이프랏슈도 사용할 수 없어.
마사키: 알고있어!

7턴 말
요클레이: 이 이상 마음대로 하게 내 버려둘 수는 없지.
막토민: 흐흐흐... 죽어 주실까.

14턴 말
제브: 음...아무래도 기색이 안 좋은데. 여기까지 하리라고는 생각하지도 않았었는데. 역시 지금은 물러날까나.

클리어 뒤
제리드: 수고했다. 론드벨제 군.
카뮤: 제리드?
아무로: 디탄즈가 지금 무슨 용무지? 이미 전투는 끝났어.
카크리콘: 지금부터 이 쟈브로는 우리 디탄즈가 관리한다.
제리드: 그러니까 너희들의 임무는 끝났다는 얘기야. 자, 이제 돌아가 주실까.
카부토: 뭐라고!? 너희들, 그런 식으로...
라이라: 우리도 위로부터 명령을 받은 것이니까 나쁘게 생각하지는 말아 줘.
브라이트: ...알았다.
쥬도: 브라이트 씨? 이대로 좋아요?
브라이트: 아군끼리 말싸움 해봤자 득될 건 없다. 아직 적의 거점은 남아 있어.
제리드: 역시 현명한 브라이트 씨의 판단이군. 보급 정도는 허가해 주지.
브라이트: ...철수한다.

시나리오 에필로그

마사키: 젠장 저놈들은 뭐지?
카부토: 내게 화내지마. 나도 화가 나서 죽을 지경이니까!!
마사키: 정말 얼마 동안 못 본 사이에 론도벨도 한심해졌군. 저런 녀석들에게 이용당하다니.
아무로: ...마사키가 그렇게 말해도 할 말이 없군. 독립 부대라고 해도 군의 일원이라는 사실에는 변함이 없는데...
마사키: 하지만 지금까지는 좀 더 자유롭게 일할 수 있었잖아?
아무로: 지금까지는 정규군이 거의 괴멸 가까운 상태에 있는 경우가 많았으니까! 하지만 지금은 디탄즈가 있다.
마사키: 디탄즈... 저 녀석들인가?
아무로: 본래 치안 유지 조직에 지나지 않았던 디탄즈도 지금은 연방군의 주력이다. 우리들이라고 그 영향에서 빠져나갈 수는 없어.
마사키: 그러면 그 녀석들이 포세이달-게스트 연합군과 메인으로 싸우는 것인가? 우리들은 조연이고?
아무로: ...음. 글쎄... 브라이트! 디탄즈가 지금까지 포세이달-게스트 군과 전면적으로 싸운 적이 있나?
브라이트: 약간의 분쟁은 있었지만 전면적인 전투는 들어본 적이 없는데. 우선 디탄즈의 주력은 우주에 나가 있는 것이잖아!.
마사키: 뭐야! 싸우지도 않는 녀석들이 하는 소리 따윈 들을 필요없잖아!!
아무로: 말하고 보니 이상한데...
브라이트: 무슨 뜻이지?
아무로: 디탄즈 말이야. 발족한지 얼마 되지도 않은 부대가 이렇게 급속도로 커졌어. 게다가 묘하게도 적과의 전투도 피하면서 전력을 보존하고 있다. 좀 구린 곳이 있는 것 같지 않아?
브라이트: 설마...
아무로: 나도 확신이 있는 것은 아니지만 생각해 보면 너무나 디탄즈에게 좋은 방향으로만 사건이 진행되고 있거든. 그것을 우연이라고만 치부하기에는...
브라이트: 아무로. 그건 너무 지나친 생각이 아닐까?
마사키: 그럴까? 저 게스트라는 녀석들... 전에도 한번 지구랑 교섭이 있었다고 하는데.
브라이트: 마사키! 어떻게 그것을?
마사키: 슈우와의 관계에서 알게 된 여러가지가 있었거든. 지금 지구 연방의 고관들 중 그때의 교섭에 대해 알고 있는 사람들도 있을 거야. 가능성은 있을 텐데...
브라이트: 하지만...
아무로: 하여튼 한번쯤 그쪽을 조사해 보는 것도 좋을 것 같은데.

제 36화 눈을 떠라 초수기신

초기적

가베라 테트라(시마 LV23 / 메가부스터), 갈스J(LV20×2), 기계수 제노바M9(LV19), 가우(LV19), 바잠(LV19×2), 메카자우르스 바드(LV18×2), 함무라비(LV18×3), 기라도가(LV18), 즈사(LV18)

6턴 말 C

센(가이아 LV23/ 쵸밤아머), (올데카,매슈 LV22 /하이브리드아머/마그넷코팅), 갈스J(LV20×3, LV19×2)

공략

드디어 합체된 단쿠가가 등장하게 된다. 이것으로 단쿠가의 효용성은 비약적으로 업. 4차 때보다 약간 약해지기는 했지만 그래도 단공검은 근거리 최강 무기 중 하나임에는 틀림없다. 일단은 미데아의 호송이 목적이므로 기력을 10정도 올려 단공검을 사용할 수 있게 한 다음 미데아의 뒤를 확실히 지키면서 진행시키자. 한 대라도 격추되면 받을 수 있는 물자가 줄어들기 때문에 3대 모두 보존하는 것을 목표로 한다. 5턴 말에 A지점에서 론도벨이 등장하는데 일단 2가지 일을 해야만 한다. 우선 Z건담이나 리가지 같은 기체를 빨리 B지점으로 보내서 제노바M9 부대를 처리할 것. 그리고 남은 기체들로 A지점에 일직선으로 방어막을 구축하는 것이다. 6턴 말에 C지점에서 랄의 증원군이 등장하는데 미데아는 도망만 가는 것이 아니라 근처에 적이 있으면 공격도 하므로 방어막으로 적의 접근을 막지 못하면 미데아가 근처의 적을 공격해 격추당할 확률이 상당히 높아진다. 모든 미데아가 화면 제일 밑에까지 내려오면 그때부터는 마음놓고 상대하자.

애인을 자유롭게 설정하자

단쿠가의 합체가 허용되었다

시나리오 프롤로그

마사키: 아 당신이 론도벨의 신입? 제스라고 했었지?

제스: 네 그렇습니다.

마사키: 나는 마사키 안도. 잘 부탁해. 론도벨도 어느 사인엔가 새로운 멤버들이 들어왔군.

쿠로: 분위기가 살아서 좋잖아.

제스: 어라? 지금 누가 말했나요?

마사키: 아. 소개하는 것을 잊었군. 이쪽은 쿠로와 시로. 내 심부름꾼이야.

쿠로: 처음 뵙겠습니다.

시로: 잘 부탁해요.

제스: 고양이가... 말을 하다니!?

쿠로: 우리는 고양이의 모습을 하고 있지만 고양이가 아니예요. 심부름꾼으로 마사키의 무의식 중 일부분 떨어져 나온 것이죠.

[illegible] 뭐 그런 거지.

[illegible] 앗 마사키. 이런 곳에서 뭘 하고 있는 [illegible] 뭐야 제스도 함께 있는 거야?

[illegible] 무슨 용무지?

[illegible] 뭐 별다른 용무가 있는 건 아니고... [illegible] 것도 오래간만이잖아. 그런데 류[illegible]는 어떻게 된 거지? 이번에는 따라오지 않았[illegible] 인이잖아.

마사키: 누가?? 그럴 리가 없어! 카부토 너야말로 사야까 씨하고 잘 되어가고 있는 거냐? 너희야 말로 연인이잖아.

카부토: 무슨 소릴. 그런 말괄량이하고!

마사키: 하하 얼굴이 빨개졌는 걸.

카부토: 시끄러워!

마사키: 그런데 제스. 넌 애인이 있는 거냐?

선택
있다
없다

있다를 선택했을 때

제스: 아..저..그게... 일단은.

카부토: 너도 제법인데... 어떤 애냐? 이름은?

제스: 이름은...

선택 화면

카부토: 미나 라이크링이라고? 얼굴은 미인인가?

제스: 왜 그런 것을 물어보시는 거죠?

카부토: 그렇게 말하지 말고. 흥미가 있으니까...

제스: ..알겠습니다. 이게 사진이예요.

카부토: 야 제법 미인인데...

마사키: 그런데 지금 그녀는 어디 있지?

제스: 아. 그러고 보니 최근 연락이 없군요. 어찌된 일인지...

카부토: 뭐야 패기가 없군. 확실히 잡아야지.

마사키: 남말 할 입장이 아닐텐데...카부토?

카부토: 그 말 네게 그대로 돌려주지.

없다를 선택했을 때

제스: 하하하 유감스럽게도 혼자입니다.

카부토: 기쁜 것처럼 말하는데?

제스: 사실은 좀 허전하긴 해요.

마야: 이골 장관으로부터 통신이 들어왔습니다. 모니타에 비추겠습니다.

이골: 제군. 잘해 주었다. 과연 론도벨이군.

브라이트: 아닙니다. 임무니까요.

이골: 그러면 지난 번에 말했던 보급건이네만... 지금 그쪽으로 향하고 있다. 파나마 운하 부근을 합류 포인트로 하고 싶은만 어떤까?

브라이트: 네! 가능하다고 생각합니다.

이골: 그러면...

브라이트: 아. 기다려 주십시오 장관!

이골: 무슨 일인가?

브라이트: 최근 디탄즈의 활동에 대해 알려 주실 수 있겠습니까?

이골:? 왜 그런 것을 알고 싶어 하는 거지?

브라이트: 아니. 앞으로의 활동에 참고하고 싶어서...

이골: 유감이네만 알려 줄 수 없다네. 디탄즈의 활동은 모두가 비공개다. 자네들이라고 가르쳐 줄수는 없네.

브라이트: 그렇습니까...

이골..하여튼 지금은 그런 쓸데없는 생각보다는 임무 수행에 힘쓰도록. 이상이다.

시노부: 여전히 고지식한 아저씨로군. 정말!

브라이트: 준비가 되었으면 파나마 운하로 떠난다.

시노부: 마사토! 뭘 꾸물대고 있는 거냐. 떼어놓고 간다.

마사토: 기다려 시노부. 정말. 급하다니까.

시노부: 무슨 말이야. 적어도 우리들은 경계 임무에 나서는 기체들이라고. 꾸물거리고 있을 시간이 없어!

사라: 무슨 말을 그렇게 하지? 하늘을 날 수 있다고 잘난 척 하기는.

시노부: 하늘을 날지는 못하더라도 하야토 씨의 겟타2처럼 마하 속도로 달리면 되잖아.

사라: 가능할 리가 없잖아!

마사토: 시노부. 사라가 힘을 되찾은 것 같은데...

시노부: 그래 겨우 미련을 떨친 것 같군.

사라: 두사람. 무슨 비밀 이야기라도 하고 있는 거야? 이쪽은 준비 OK!. 먼저 출발한다!

마사토: 아! 기다려!!

시겔: 보급 부대로부터 긴급 통신! 적의 공격을 받고 있는 것 같습니다.

브라이트: 포인트는?

시겔: AM70-8입니다!!

브라이트: 경계 중인 시노부 중위들이 가깝겠군. 그들에게 먼저 구원 요청을 지시하도록. 우리도 최고 속력으로 전진!!

시나리오 시작

시마: 이런 곳까지 날아 온 너희들이 운이 나빴던 거다. 자 애들아 해치워라!!

마칠다: 이제 조금만 더 가면 론도벨과 합류할 수 있을 텐데... 3호기! 더 버틸 수 있겠나?

병사: 네 4본 엔진을 사용할 수는 없지만 괜찮습니다.

마칠다: ... 그렇다고는 해도 이대로 가다간...

엽월박사: 마칠다 중위. 론도벨이 와줄 때까지 시간이 걸릴 것 같습니까?

마칠다: 네. 아직... 죄송합니다. 박사님. 박사님까지 이런 위험에 빠뜨리게 해서...

엽월박사: 아니 위험은 각오하고 있었습니다. 모처럼만의 보급 물자를 힘없이 적에게 빼앗기는것이 안타깝습니다만.

시노부: 야 도착했다.

료: 이제 곧 론도벨이 옵니다. 조금만 더 버텨주십시오.

엽월박사: 수전기대인가!

마사토:어라? 이 목소리는... 박사님?

엽월박사: 모두들 건강한 것 같군.

시노부: 왜 박사님이 보급 부대에?

엽월박사: 너희들의 수전기메카를 정비하기 위해 이골 장관의 허가를 받았다.

마사토: 아 그러면 합체 허가도 나왔나요?

엽월박사: 아니. 아직 거기까진...

시노부: 하지만 이숫자를 상대하려면 합체해야만 합니다. 박사님 합체 허가를!!

엽월박사: 하지만... 내 단독으로는...

시노부: 지금은 그런 말을 할 때[illegible]가 아니예요!! 녀석들에게 보급 물자[illegible] 넘겨 주고 싶습니까?

엽월박사: 음...

합체신

엽월박사: 음... 좋다. 코드[illegible] 해소한다. 베타 THX1138... 코드 해소

시노부:자, 간다. 키워드 D

ANCOUGA 단쿠가

시노부: 자 이제 무서울 것은 없다. 누구든지 와라!
시마: 론도벨의 녀석들이… 흥! 합체해도 상관없어!

5턴 초
카우트: 어라… 단쿠가잖아? 언제 합체한 거지?
시노부: 늦었군. 단쿠가가 있는 이상 도와줄 필요는 없는데.

6턴 말
랄: 시마 녀석, 잘도 버티고 있구나.
시마: 좋은 타이밍에 와 주었다. 란바랄. 그 미데아 놓치면 안돼!

시나리오 에필로그

마첼다: 보급 물자의 수송 임무를 완료했습니다. 과연 론도벨이군요. 멋진 전투였습니다. 덕분에 살았군요.
브라이트: 별 말씀을…
루: 브라이트 함장, 더 나이들어 보이는데요.
브라이트: … 너다운 인사로구나, 루루카. 네가 이번의 보충 파일럿이냐?
루: 네 그렇습니다. 여러분, 오래간만이군요. 잘 부탁합니다.

마첼다: 오래간만이군요 아무로 대위. 아, 지금은 소령이죠?
아무로: 아니, 괜찮습니다. 계급 따위는 신경쓰지 마세요. 그것보다 마첼다 씨 가까운 시일 내에 결혼한다고 들었는데 어찌된 일이죠?
마첼다: 전쟁이 시작된 탓에… 당분간 연기했습니다! 그러는 당신은? 애인이 있다는 소문을 들었는데…결혼은 언제…
아무로: 아니요, 아직 그럴 생각이 없어서…
쥬도: 정말입니까 아무로 씨? 벨트치카 씨나 벤 씨에게 말해 줘야지.
아무로: 뭐냐 쥬도.있었구나. 너야말로 다른 사람 걱정할 시간 있다면 루에게 좀 더 잘해 주는 게 어때?
쥬도: 아, 아무로씨, 무슨 소리죠?
마첼다: 하하 과연 뉴타입. 하지만 자기 자신의 일은 두사람 다 잘 모르는 것 같군요. 먼저 연애의 첫걸음부터 시작하도록 해요. 두사람 다.

제 38화 미아의 결의

초기적
마그마수 데몬(미아 LV20/아포지모터), 가루무스(LV18×2)

미아 격퇴 후 A
암흑대장군(LV23/사이코 프레임), 메카자우르스 다이(LV20×2), 앗잠(LV20), 메카자우르스 시그(LV19), 라인X1(LV19), 기계수 스파르타니언K5(LV20), 전투수 그라토니우스(LV20), 전투수 오베리우스(LV20), 가우(LV20), 기계수 아브도라U6(LV20×2), 기계수 토로스D7(LV19), 기계수 제노바M9(LV20), 기계수 아브라스M2(LV19), 기계수 가라다K7(LV19), 갈스J(LV19), 기라도가(LV19), 즈사(LV18), 켄파(LV18), 메카자우르스 바드 (LV19×2)

공략
미아의 데몬은 상당히 약하기 때문에 별다른 공략이 필요없다. 3차 때 벅가루다와 싸웠을 때 하고는 거의 비교가 안된다. 미아를 격퇴하면 A지점에서 암흑대장군이 기계수&전투수 부대를 이끌고 온다. 그런 후 3턴 뒤의 B지점에서 론도벨이 등장한다. 적들 모두가 엄청난 데다가 평원이기 때문에 겟타3와 에비의 독무대가 될 것이다. 레벨이 낮은 유니트들의 레벨 업에 이용하자.

시나리오 프롤로그

미아: 브라이트 함장, 남원 커넥션에서 통신입니다.
브라이트: 남원 커넥션에서? 그러고 보니 효마의 상처가 이제 나은 것인가? 연결시켜 주게.
사곡박사: 브라이트 대령, 지브로에서 대활약했다고요!
브라이트: 대단히 … 효마 군의 상처는…
사곡박사: 지금 순조롭게 회복 중입니다. 슬슬 실전에 참가해도 좋을 것 같아 연락드린 겁니다.
브라이트: 그러면… 콤바트라 팀은…
사곡박사: 네 정식으로 론도벨로 파견시키려 합니다만…

애니메이션의 합체신이 그대로 들어갔다

자신을 캠벨성인이라 생각하는 가루다를 비웃는 오레이나

브라이트: 감사합니다. 그러면 지금 그쪽으로 가겠습니다.
사곡박사: 기라리고 있겠습니다.

브라이트: 들은 대로다 토레스. 남원 커넥션으로 향하도록
토레스: 알겠습니다

오레이나: 얼굴을 들어라, 가루다!
가루다: 죄, 죄송합니다. 계속되는 실패… 이번에야말로 성공일 것이라고 생각했습니다만… 분할 따름입니다.
오레이나:이제 됐다. 얼굴을 들어라.
가루다: 네.
오레이나: 자신을 책망하는 것만으로는 안돼
가루다: 네.
오레이나: 피곤해 보인다. 방에 돌아가 쉬도록 해.
가루다: 하지만 어머님.
오레이나: 엄마의 충고란다. 컴퓨터로 만들어진 나와는 달리 너는 살아있는 몸이야. 건강에 신경 쓰도록 해라.
가루다: 어머님… 감사합니다.

오레이나: 살아있는 몸이라… 하하하 바보 같은 가루다!

가루다: 엄하지만 상냥한 어머님이다. 미아 마그마수 데몬은 완성되었나?
미아: 네 가루다님.
가루다: 음… 조금 자야겠다! 무슨 일이 있다면 깨워다오.
미아: 알겠습니다.
가루다: 어머님… 안녕히…
미아: 피곤하시죠 사랑하는 가루다 님. …하프로이드인 저와는 달리 살아 있는 몸이시니까. 편안히 쉬세요.

오레이나: 가루다는 자고 있니?
미아: 네 오레이나님.
오레이나: 그러면 눈을 떴을 때 가루다에게 전해라. 해임이라고.
미아: !? 오, 오레이나 님, 그것은 대체…
오레이나: 사령관으로서의 가루다는 너무 약해. 컴바트라에다가 론도벨까지 다시 힘을 얻은 지금 가루다에게 … 맡겨둘 수 …
미아: (그런… 만약 그런 … 높은 가루다 님은 … 반드시 … 버리실거야….) 부탁드립니다. 오레이나 님! 제게 마그마수 데몬의 … 맡겨 주십시오! 반드시 론도벨과 컴바트라를 처부수겠습니다! 그 대신 제가 성공한다면 …
오레이나: 가루다의 해임을 취소해 달라는 거냐? 좋아. 네게 맡기겠다.
미아: 감사합니다. 오레이나 님! 마그마수 데몬 출동 준비! (서두르지 않으면… 가루다 님이 눈을 뜨시기 전에…)

치즈루: 어때? 효마, 팔의 상태는?
효마: 뭐 약간의 위화감은 있지만 이제 괜찮아. 언제라도 출격할 수 있어!
다이사쿠: 다행이다. 효마가 회복한 이상 콤바트라도 이젠 무적이다.
코스케: 론도벨도 곧 올테니 이제 모든 것이 본래대로 되겠군요.
주우조: 뭐, 뭐지?
로페트: 마그마수 출현, 마그마수 출현!
효마: 가루다 녀석, 최근 조용하다고 했더니…
서곡박사: 콤바트라 팀 출격!

시나리오 시작

효마: 젠장 3마리나 오다니.
서곡박사: 현재로써는 절대 불리하다 … 컴바인해서 싸운다! 모두 준비됐나? 코스케!
코스케: 네!
서곡박사: 치즈루
치즈루: 네!
서곡박사: 다이사쿠!
다이사쿠: 네!
서곡박사: 주우조!
주우조: 네
서곡박사:효마!
효마: ….
서곡박사:왜 그러나?
로페트:효마 씨는 뇌파가 흔들리고 있습니다. 이대로라면 콤바인이 불가능합니다.
서곡박사:효마! 정신 안 차릴래? 쓸데없는 생각하지 마라!
효마: …!
로페트: 효마 씨의 뇌파가 정상으로 돌아왔습니다.

동영상
로페트: 콤바인 OK, 콤바인 OK.
5인 동시에: 렛츠 콤바인!!

효마: 자, 올테면 얼마든지 와라!
미아: 가루다 님, 미아가 지켜 드리겠습니다….
데몬이 컴바트라에 공격을 가할 때
미아: 가루다 님을 위해서도 질 수는 없지… 난 어떻게 되든 상관… 죽어라 컴바트라 V
효마: 윽! …
… 이 녀석 …
…? …

SUPER ROBOT

는데!?

데몬 격파 시

미아: 아... 가루다 님... 죄송합니다... 끝까지 도움을 못 드렸군요.

가루다: 미아! 이런 늦었군... 미아 왜 혼자서 싸웠소... 편안히 잠들어라... 엇!?

미아: ...

가루다: 미 미아. 살아있었나!? 지금 구해주마!

효마: 왔구나, 가루다!! 승부를 내자!!

가루다: 미아의 수술을 서둘러라!! 효마, 승부는 다음으로 미루자!

효마: 도망갈 생각이냐 가루다!! 기다렷!!

가루다: 후퇴한다!

효마: 쳇 도망갔군...

코스케: 괜찮습니다. 효마씨. 아까 그레이돈에 소형 발신기를 붙였습니다. 이것으로 캄벨성인의 본거지를 알 수 있을 거예요.

치즈루: 코스케 멋진데!

코스케: 헤헤헤, 뭐 그런 걸 가지... 앗! 레이더에 새로운 반응입니다!!

주우조: 뭐야!? 또 적인가!?

암흑대장군: 호. 저것이 소문의 콤비트라인가. 아수라 남작과 브로켄 백작들 저런 것에 발목을 잡히고 있었다니... 한심하군.

효마: 젠장 DC의 잔당들이군! 도리없지, 가루다의 일은 뒤로 미루자. 저놈들 먼저 처리한다!!

암흑대장군 등장 후 3턴 뒤

치즈루: 엇! 저것은...

코스케: 론도벨이 와 주었습니다!!

효마: 고맙군!!

브라이트: 전원 출격한다!!

카부토: 효마, 팔은 어때?

효마: 보시다시피 쌩쌩하지!

사야카: 다행이다...

시나리오 에필로그

아무로: 하지만 한때는 어떻게 될 것인가 생각한 적도 있었는데. 효마의 팔이 나았다니 다행이군.

미사키: 고생했구나 효마

효마: 아아 하지만 넬프의 크론 기술은 대단하던데. 자 봐. 본래의 팔과 전혀 틀리지 않잖아.

치즈루: 그거야 크론 기술이니까 당연하지.

효마: 미사토 씨 당신이 주선을 해 주셨다고 하던데 감사합니다.

미사토: 아니 뭐 그런 걸 가지고. 신경쓰지 마.

시키박사: 이것으로 콤비트라 팀도 론도벨에 공식적으로 참가할 수 있겠군요. 하지만 캄벨성인과 결판내지 못한 것이 마음에 걸립니다.

코스케: 앗 잊고 있었다.!! 그레이돈에 소형 발신기를 부착시켜 놓았습니다.

시키박사: 아 그런가! 잘했다 ... 이것으로 캠벨성인과 ...의 결판을 지을수 있겠군. 빨리 발신기의 전파를 조사해 보도록 하자.

가루다: 이제 조금만 더 참아라 미아. ...이곳에 네가 태어난 곳인가? 나도 처음 와본다... 어디나 네게 관련된 데이터가 분명히 어딘가 있을 것이다! 그것만 있다면 너를 다시 살릴수 있어.. 아니 반드시 되살려 주겠다!!

!? 아앗!?

제 39화 대장군 가루다의 비극

A

초기적	2턴 말
오레아나(LV23/파티마), 마그마수 가르무스(LV18×3)	빅 가루다(가루다 LV22/메가부스터)

공략

드디어 가루다와의 최후의 결전!! 시나리오는 이미 콤비트라의 마지막편 이야기를 그대로 시나리오로 한 것이라고 생각되지만 증거는 없다. 일단 가만히만 있으면 빅가루다가 적을 모두 해치워버리겠지만 오레아나를 죽였을 때 나오는 아이템이 초 레어 아이템인 파티마이므로 절대 포기하지 말자. 가루다는 HP가 반이하로 떨어지면 한 번에 한해 100% 회복한다. 그런데 가루다와 싸울 때에는 오레아나의 반자력광선에 대항하기 위해 에너지가 거의 남아있지 않으므로 막강 빅가루다와 싸우기에는 좀 부족하다. 만약 이기기 힘들다고 생각되면 가속을 사용해 A포인트의 에너지 충전소를 먼저 점거한 상태에서 다가오는 빅가루다를 초전자 스피크로 상대하면 간단하게 이길 수 있다.

이 장소에서 공격하면 쉽게 이길 수 있다

오레아나와 가루다의 대결

시나리오 프롤로그

가루다: 아 아앗!? .... 이것은... 뭐지? 나는 대체 어디를 온 거냐!? 내 모습을 한 로보트가... 이렇게....

목소리: 가루다1호 기억회로에 이상 실패 폐기. 가루다2호 캐릭터 성형에 잘못있음. 실패. 폐기. 가루다3호 감정회로를...

가루다: 서...설마...그런...거짓말이다... 그만둬!!! 그만둬! 그만둬다오—!!! ..으... 아아... 저...정말 너무하는군요 어머니... 저도, 저 조차도 어머니가 만들어낸 로보트였다는 말입니까!? 감정을 갖게해 주고, 자신을 캄벨성인이라고 생각하게 만든 익살스런 기계인형... 그것이 나... 대장군 가루다였다고... 후.. 후. 후하하... 비웃어다오 미아여. 나는 너와 똑같은 로보트...어머니가 만들어낸 ... 이었단다...하하하..하하하... 큭큭... 용서못해... 용서못해... 지금까지 잘도 나를 속여왔겠다.... 오레아나!!

코스케: 상당히 먼곳이군요... 남태평양입니다. 동경165도 남경5도 솔로몬군도 해협부근입니다

브라이트: 알았다. 토레스. 솔로몬군도해협으로 진로를.

브라이트: 이부근인가...

코스케: 아. 보십시오. 저런 곳에 화산섬이...

카뮤: 이 근처의 섬은 전에 있었던 콜로니낙하의 영향으로 거의 다 가라앉았을텐데...

치즈루: 발신기의 방향도 그쪽입니다.

바니: 어라? 상당히 큰 동굴이 있는데.

카부토: 그 안이 상당히 수상하군

효마: 자... 모두들 미안하지만 이번에는 우리들만 들어가게 해주지 않겠나?

치즈루: 효마...

효마: 무리한 이야기라는 것은 알고 있지만 캄벨성인과의 결판은 우리 컴바트라V의 손으로 끝내고 싶다.

카부토: 알겠다 그기분... 나는 찬성!

류마: 나도 동감이다.

효마: 고마워... 카부토씨, 류마씨.

브라이트: ...좋겠지... 하지만 위험해지면 곧 연락해다오. 너희들이 당해버리면 죽도밥도 안되니까.

효마: 헷 그럴리가 있나. 자 간다 컴바트라 V, 출격이다!!

시나리오 시작

오레아나: 용서 못한다... 잘도 여기까지...! 콤바트라V!!

효마: 이녀석이... 캄벨성인의 두목인가?

오레아나: 내이름은 오레아나. 여기까지 온 것은 칭찬해 주지... 하지만 너희들의 목숨도 이곳에서 끝이다!!

효마: 흥. 마그마수 따위 아무리 많이 와도 같아!!

오레아나: 후후후 그럴까? 하지만 ...이거라면 어때!! 날마그네광선을 받아라!

효마: 우와아아!! 무 뭐지 이 광선은?

코스케: 효 효마씨, 큰일입니다!! 합체가!!

주우조: 무 뭐야?

다이사쿠: 합체가... 풀려버렸다고!?

오레아나: 후후후.. 봤나. 우리 캄벨성인의 과학의 무서움을!

효마: 쳇!! 코스케! 합체는 불가능 한건가?

코스케: 에너지를 흡수당해 버렸습니다! 재충전에는 시간이 필요해요!

효마: 젠장...

오레나아: 분리시켜서 차례차례 요리해 주마.

치즈루: 효마. 론도벨에 구원을 청하지 않으면...

효마: 아직이다!! 아직 당한 것은 아니야! 한번 더 합체해 본 다음이다!!

2턴초

효마: 코스케 아직이야?

코스케:이제 조금만 더!!

2턴말

가루다: ...

오레아나: 가루다인가!? 지금까지 뭐하고 있습니까!! 빨리 콤바트라V를 쓰러트려야죠!!

가루다: 시끄럽다!! 오레아나, 각오해!!

오레아나: 가...가루다, 무슨 짓을 하는 겁니까. 나는

당신의 어머니예요!!
가루다: 시끄럽다!! 더이상 속을 것 같아!!
오레아나: 가루다, 이성을 잃은 거냐?
가루다: 로보트도 이성을 잃는 일이 있을까 오레아나!
오레아나: 무 무엇을...
가루다: 나는 너를 쓰러트리고, 죽은 미아와 로보트의 긍지를 걸고 콤바트라와 싸우겠다!!
오레아나: 용서못한다 가루다! 그게 낳아준 부모에의 보답이냐!?

3턴츠
효마: 좋아 합체준비다!!
치즈루: 기다려 효마! 또 아까의 괴상한 광선을 맞으면...
코스케: 그것은 걱정없습니다. 치즈루나나. 아까 광선의 분석이 끝났거든요. 그것은 반 초전자광선.... 날마그네광선입니다. 저정도의 출력이라면 초전자 바리어의 풀파워로 막을 수가 있습니다.
효마: 과연 코스케군!
코스케: 그 대신 또한번 받게 되면 대량의 에너지를소비하기 때문에 초전자 스핀을 한번 쓸 수 있을지 없을지...
효마: 그때는 그때다!

컴바트라가 다시 접근했을때
오레아나: 에이 소용없는 짓을!! 또한번 날마그네광선을 먹어봐라!
코스케: 지금입니다 다이사쿠씨!!
다이사쿠: 자!! 초전자바리어 풀파워!!
오레아나 : 뭐?... 뭐라고!?
효마: 보았느냐 컴바트라의 힘을!!
오레아나: 요 용서못한다!!

오레아나 파괴후
가루다: 빅가루다여, 나도 너와같은 로보트였다... 나와 너는 형제같은 존재... 함께 컴바트라V와 최후의 결전을 벌여보자. 미아...내가 좀더 빨리 자신이 로보트라는 사실을 알았다면 조금쯤은 네 사랑을 받아주었을텐데...

가루다 파괴뒤
가루다: 머 ...멋지다. 효마... 이제 더이상 미련은 없다...미아여...나는 언제까지라도 너와 함께다...
효마: 가루다...멋있었다...

시나리오 에필로그

브라이트: 이것으로 캄벨성인과의 결판은 지어졌군.
효마: 아... 긴 싸움이었다.
치즈루: 효마, 그런 일에 긴장을 늦추면 안돼. 이번의 적인 포세이달-게스트 연합군은 훨씬 강한 적이라고.
효마: 알고있어.... 하지만 조금만..조금만 더 싸움을 잊게 해 줘....
치즈루: 효마...

사코박사: 그렇습니까 효마들에게 수고했다고 전해주십시오.
브라이트: 알겠습니다. 그런데 그쪽은 어떤가요?
사코박사: 아무래도 포세이달-게스트군은 일본에의 공격을 일시 중단한 것 같습니다. 특별히 눈에띄는 움직임은 없군요. 그대신 DC들이 이상한 움직임을 보이고 있습니다.

류마: DC가? 묘한 움직임이라면?
사코박사: 헬박사의 일당이 센다이시를 점령한뒤 그들이 기계수를 그곳으로 모으고 있는 것 같아. 뭐 주민들이야 거의 피난했기 때문에 문제는 없지만, 대체 무엇을 노리고 있는지...
류마: 기계수를 모으고 있다?
사코박사:게다가 어떠한 움직임도 보이지 않고 있다. 그 주변은 요즘 지진이 상당히 다발하고 있거든. 뭔가 이상한 예감이 드는데...
브라이트: 알겠습니다. 한번 일본으로 돌아가 조사해 보도록 하죠.

아수라: 헬박사님, 괜찮겠습니까? 그런 녀석을 신용해서...
헬박사: 상관없다. 론드벨에게 복수하기 위해서는 그 힘이 필요하니까.
아수라: 하지만 소중한 기계수를 그렇게 간단히...
헬박사: 도리없지. 그것이 필요로 하고 있으니까. 게다가 이제 곧 그것도 끝난다.
아수라: 아 그러면...
헬박사: 음. 그것은 손에 넣으면 그놈에게 용무는 없다. 그때까지만 참는거다. 공연히 성급한 행동은 하지 말도록!
아수라: 네.

제 40화 그 이름은 동방 패

초기적
기계수 다브라스M2(LV15), 가라다K7(LV15×2), 토로스D7(LV15)

초기부대 전멸 뒤
비행요새 구르(아수라 LV23 /아포지모터), 잔지발(LV21), 메카자우르스 젠II(LV21), 메카자우르스시그(LV21),메카자우르스 다이(LV21), 기계수 아브도라U6(LV21), 기계수 스파르탄K5(LV21), 전투수 오베리우스(LV21), 전투수 그라토니오스(LV21), 도라이젠(LV21), 라인X1(LV20×3), 기계수 제노바M9(LV20×3), 메카자우르스 즈(LV19), 메카사우르스 사키(LV19), 메카사우르스 자이(LV19) 기라도가(20×3), 켄파(LV19×2)

공략
동방불패의 도몬의 황당 데모를 보고나면 더 황당한 전투들이 벌어진다. 대게 도몬은 그냥 맨 몸으로 싸우는 것이 훨씬 편할 것 같다는 느낌이... 일본의 동인지를 보면 도몬과 동방불패가 그렇고 그런 사이처럼 나오는 경우가 많은데 이런 황당한 내용의 영향이 컸으리라고 본다. 등장하는 적들은 거의가 기계수 종류이므로 그다지 힘들지 않다. 지형 효과를 이용한 장거리 공격이나 예비의 활약을 지켜보자.

모빌슈츠도 부숴 버리는 동방불패의 위력

어니 왜 이런 춤을 추어야 하는것일까?

시나리오 프롤로그

카부토: 헬박사 녀석, 대체 뭘 생각하고 있는 것일까?
사야카: 헬박사는 분명히 DC 중에서도 지구 방면의 사령관 역할을 하고 있을거야. 그 사람이 센다가와에 있다는 것은 뭔가 큰 음모가 서려있는 것은 틀림 없을것 같은데.
카부토: 쳇 뭘 획책하던 간에 내가 박살내주지!
제스: 과연 카부토 씨! 믿음직 하다니까요.
카부토: 역시 보는 눈이 있구나 너는.
제스: 카부토 씨와 류마씨는 제 우상이니까요. 저도 언젠가 카부토 씨들같이 멋진 슈퍼로봇을 조종하는 것이 꿈인 걸요.
사야카: 어머? 겟슈페스트로는 불만인가요?
제스: 겟슈페스트로는 뭔가 약간 임팩트가 부족한것 같아서요. 적어도 필살기 하나 정도는 있었으면 하는데.
카부토: 무슨 벌 받을 소리를. 상당히 좋은 기체잖아. 겟슈페스트도.

시나리오 시작

도몬: 레인, 여기가 틀림없나?
레인: 그래요, 틀림없어. 데빌건담은 분명히 이곳에 있어요.
도몬: 사람의 기척이 전혀 없어... 대체 어디에 있는 거지... 모습을 나타내라 데빌건담-!
레인: 도몬!!
도몬: 나왔구나!! 레인은 물러서! 간다! 건담!!
????: 기다려라! 도몬!!
도몬: 이 이 목소리는!? 설마...
마스터: 왜 그러나 도몬! 나는 여기다. 여기에 있다!

16 **동행상**
도몬: 사부!!
마스터: 대답해라 도몬!! 유파 동방불패는!
도몬: 왕자의 상징(?)
마스터:전신(?)
도몬: 계륵
동시: 천하교감(?)
봐라! 동방은 빨갛게 불타고 있다!

도몬: 사부... 만나고 싶었습니다!
레인: 도몬의 사부라면... 전대 킹 오브 하트?

17
마스터: 왜 그러나 남자가 웬 눈물을. 자 그것보다 저 녀석들을 쓰러트리는 것이 먼저다.
도몬: 아 네! 그러면 건담을...
마스터: 바보 녀석! 이 정도라면 네 권법만 가지고 해치워 버려라. 무엇을 위한 킹 오브 하트냐!
도몬: 네 넷. 사부!!
레인: 네 권법만 가지고라니... 그런 무리한!?

18
브라이트: 기계수가? 뭔가를 노리고 있는 것 같은데...
마코토: 사람입니다! 사람이 있습니다!!
브라이트: 이런! 전원 출격!!
마스터: 잠깐!!
브라이트: 뭐... 뭐라고?
마스터: 내 이름은 마스터 아시아. 론도벨의 여러분. 여기는 도와주지 말았으면 하는데...
브라이트: 손을 대지 않다니... 어떻게할 생각입니까?
마스터: 여기는 우리들만으로 충분합니다. 잘 보시오!!

마스터: ...자 이런[illegible] 어떻겠습니까?
브라이트: [illegible]으로 기계수를...
아수라: [illegible]

저게, 아무리 뭐라해도 상식적으로 전혀 이해가 안돼!
카부토: 뭐 뭐지? 저 아저씨는?

기계수 전멸 뒤

마스터: 음 겨우 이 정도인가. 별 수 없는 녀석들이군.
도몬: 사부!!
마스터: 도몬, 실력이 늘었구나. 과연 내 수제자인 킹 오브 하트.
카부토: 믿을 수 없어… 꿈이라도 꾸고 있는 것인가 우리들은…

아수라: 이런 론도벨 녀석들 또 방해를 하다니. 이번에야 말로 숨통을 끊어주겠다!!
마스터: 이런 질리지도 않고 다시 나왔군.
도몬: 사부 저 녀석들도 결판내 버리죠!!
마스터: 아니다. 그렇게 하는 것은 간단하지만 나는 한번 저 이름높은 론도벨이 싸우는 모습을 보고 싶구나. 이번에는 그 사람들에게 부탁하자.
도몬: 네 사부.
…: 이렇게 솔직한 도몬은… 처음인데.
마스터: 괜찮겠습니까? 론도벨의 여러분? 이제부터 여러분들께 부탁드려도?
브라이트: 아 네… 알겠습니다.
쥬도: …왠지 한방 얻어맞은 것 같은 기분인데…
마스터: 그럼—
브라이트: ….
아무로: 이 이봐 브라이트. 출격 명령을.
브라이트: 아 그렇군. 전원 출격!!

적 전멸뒤

마스터: 음 과연 론도벨 멋지다.
도몬: 사부. 사부는 왜 여기에?
마스터: 나도 데빌건담을 쫓아 이곳으로 왔다.
도몬: 그러면!
마스터: 자, 기다려라 도몬. 우선은 론도벨의 여러분들께 인사를 하는 것이 예의다. 그리고 데빌건담은 대단히 강해. 그들의 힘을 빌릴 필요가 있다.
도몬: 네. 네.

시나리오 에필로그

마스터: 그런 이유로 여러분들의 도움을 청합니다만 어떻습니까?
브라이트: 네 물론 도와드리죠.
카부토:(도움이 필요하다고는 생각되지 않지만…)
마스터: 데빌건담은 반드시 이 근처에 있습니다. 이 센다이의 거리를 해방시키기 위해서도 어떻게해서든 데빌건담을 쓰어트릴 필요가 있습니다.
브라이트:DC와 데빌건담 사이에 뭔가 관계가 있습니까?
마스터: 녀석들은 데빌건담을 이용하려 하고….
브라이트: 그러면 DC도 데빌건담을 아직 발견하지 못했다는 것입니까?
마스터: 아마도. 녀석들이 데빌건담을 발견하기 전에 어떻게든 우리가 먼저 발견해 내서 부숴버리지 않으면 안됩니다!
브라이트: 알겠습니다. 우리도 협력하겠습니다.
마스터:죄송합니다.

마스터: 그러나…내가 모습을 감춘 동안에 그런 일이…
도몬: 그러니까 저는 어떻게 해서든 데빌건담을, 쿄우지를 이 손으로…
레인: 아 도몬 여기에 있었어요?
도몬: 레인, 무슨 용무지?
레인: 음… 뭐 별다른 용무는 없지만…
마스터: 하하, 아무래도 내가 방해되는것 같군. 그러면 이만 물러서 줄까.
도몬: 사 사부?
레인: 어머 마스터가 신경을 써주는군요.
도몬: 신경? 무슨?
레인: 정말! … 하지만 왠지 부러운데요.
도몬: 뭐가?
레인: 저 마스터라는 사람과 당신의 관계. 남자와 남자의 신뢰관계라니… 왠지 여자인 내가 들어갈 틈이 없는 듯한 기분…
도몬: 그렇지 않아.
레인: 네? 아 그럴까요?
도몬: 그래. 레인도 제자로 들어오면 되잖아. 여자 파이터도 그다지 드문 것은 아니니까.
레인:…정말! 그런 의미가 아니예요!! 도몬 따위 보기도 싫어!
도몬: 왜 화내는 것일까? 레인 녀석…

레인: 어라… 이것은 마스터 아시아? 이런 밤 중에 어디를 가는걸까?
마스터: …
레인: 신경이 쓰이는데
레인: 상당히 먼 곳까지 온 것 같은데…
마스터: …
레인: 어머 사라졌다? 이상한데… 분명히 이 근방에서… 어머 동굴? 이런 곳에… 조사해 볼 필요성이 있겠는걸. 그냥 동굴이 아니야.. 인간의 손으로 만들어진 동굴…! 사람의 목소리?
아수라: 느닷없이 말이지.
마스터: 그래. 나도 론도벨이 나타났을 때는 기겁했네만… 어떻게든 시간은 벌었네.
레인: 이 목소리는… 설마?
아수라: 하지만 이 정도의 기계수를 사용한 만큼의 성과는 나오는 것인가?
마스터: 귀찮군. 데빌건담의 부활에는 대량의 에너지가 필요하다. 그 일은 몇번이고 설명했을텐데.
레인: 데빌건담의… 부활? 그런…어찌된 일이지?
레인: 캬!!
마스터: 앗!? 누구냐!?
레인: 크 큰일이다 도망가지 않으면…
병사: 누구냐 거기 있는 것은!?
레인: 아…
????: 이얍!!
병사: 왁!!
레인: 어머?
????: 자 빨리 도망가는 거다!
레인: 다 당신은?
????: 그런 것은 어찌되던 좋아!! 지금은 이곳에서 빠져나가는 것이 급선무다!
레인: 네!
마스터: 아무래도 쥐새끼가 숨어든것 같군.
아수라: 걱정은 필요없어. 이곳은 그리 간단히 빠져나가지는 못한다.

제 42화 DC의 음모

초기적
비행요새 구르(아수라 LV24/프로페란트 탱크S), 전지발(LV22), 라인X1(LV22), 기라도가(LV21×2), 기계수 토로스D7(LV22), 아브도라U6(LV22×2), 스파르탄K5(LV22), 제노바M9(LV22), 전투수 오베리우스(LV22), 전투수 그라토니우스(LV22), 도라이센(LV22), 메카자우르스 젠II(LV21), 메카자우르스시그(LV21), 메카자우르스 다이(LV21), 메카자우르스 사키(LV20), 메카사우르스 자이(LV20), 켄파(LV20), R자자(LV19), 앗시마(LV19×2), 바우(LV19), 갈스J(LV19)

공략
전투 불능에 빠진 도몬을 대신해서 레인이 샤이닝 건담을 조종한다. 파이팅 슈츠를 입는 장면은 매력 만점. 레인이 건담을 조종하는 것을 볼 수 있는 것은 이 스테이지 뿐이므로 여러번 전투를 시켜서 목소리를 감상해 보도록 하자. 특히 레인의 샤이닝 핑거 사용 장면은 백미!! 4턴 초에 A지점에서 론도벨 등장.

레인은 직접 샤이닝 건담을 조종한다

정체를 드러낸 동방불패

시나리오 프롤로그

아스카: 정말 터무니없는 할아버지군. 저 마스터 아시아란 사람. 상식을 뛰어넘는 것도 정도가 있지.
신지: 그 그럴까? 나는 멋있어 보이던데…
아스카: 정말? 그런것 어딜봐도 비정상이야. 너 그런걸 동경하는 거야?
신지: 아 아니 동경하지는 않지만… 아야나미는 어떻게 생각해?
레이: 별로.
신지: 아… 그래.
아스카: 퍼스트에게 물어본다고 제대로 된 대답이 나올 리가 없잖아!
미사토: 이런, 이런~ 계속 먹고만 있지 말라구. 곧 작전회의가 시작되니까.

브라이트: ? 뭐야? 마스터 아시아가 아직 오지 않았다고?
카뮤: 네. 아침부터 모습이 보이지 않았지만…
마스터: 아 늦어서 죄송합니다. 좀 아침 산보를 멀리 다녀온 것 같군요.
브라이트: 아닙니다. 자 그러면, 데빌건담의 조사에 대한 회의입니다만…
마스터: 이상한 장소를 집중적으로 찾는 수밖에는 현재로서는 방법이 없습니다. 저는 북쪽을 담당하죠.
브라이트: 하지만 혼자서… 아 아니 그것은 공연한 걱정같군요.
바스타: 하하하 걱정해 주셔서 감사합니다만 여기는 제게 맡겨주십시오.
브라이트: 그러면 나머지 지점을 카뮤, 쇼우, 카부토, 겟타 팀, 콤바트라 팀에게 수색한다. 다른 팀들은 일단 여기에 대기다.
도몬: …레인을 본적없나?
카뮤: 레인 씨? 아니요 본 적 없습니다만…
도몬: 어디로 가버린거지? 레인 녀석.

마스타: 엇? 왜그러나 도몬?
도몬: 사부 저도 데려가 주십시오.
마스터: 그래… 따라와라.
도몬: 네!

도몬: 이 부근엔 아무 것도 없는 것 같습니다.
마스터: 음... 아니다. 기다려!
마스터: 나왔나 졸개 녀석들! 간다 도몬!
도몬: 네 사부!!

동영상
도몬: 정말 많군.
마스터: 도몬 하나 하나 상대해도 끝이 없겠다. 그것을 할까?
도몬: 네.
도몬: 초급.
마스터 : 패왕.
동시: 전영탄!!
마스터: 쏴라 도몬!!!
도몬: 이얍!!
마스터: 폭발!!

마스터: 흥. 맥 없는 녀석들... 엇!?
도몬: 이 지진은...
마스터: ...아무래도 슬슬 눈을 뜨려는 것 같군...
도몬: 데...데빌건담!!
마스터: 드디어 부활했는가...
도몬: 이번에야 말로... 도망가지 못해!!
마스터: 기다려라 도몬! 너 혼자의 힘으로 이길 수 있는 상대가 아니다. 여기서는 나와 힘을 합치지 않으면 안돼! 알겠나 도몬.
도몬: 네 사부.
마스터: 자 됐느냐 도몬. 내가 말하는 것을 잘 들어라. 함께 싸우는 거다. 자 내게 모든 것을 맡겨라...
도몬: 네 사부.
레인: 도몬
도몬: 레인? 그런 곳에...
레인: 도몬 속으면 안돼요. 마스터는, 마스터 아시아는 데빌건담과 한패예요.
도몬: 무슨 말을 하는 거야 레인. 사부가...
마스터: 이얍!!
도몬: !? 사부 뭘 하시는 겁니까?
마스터: 후후후 아깝군 정말 아깝군. 조금만 더 있었다면 너를 편하게 우리편으로 만들 수 있었는데.
도몬: 무슨 말씀이십니까?
마스터: 아 바보 녀석. 내 정체를 아직도 모르겠다는거냐!!
도몬: 그 모습은...
마스터: 이것이야말로 나의 본모습 마스터 건담이다.
도몬: 그럴수가... 사부가...전대 킹 오브 하트가.... 데빌건담의 일당이었다고...!?
마스터: 하하하 놀라는 것도 무리는 아니지. 믿지 못하는 것도 무리는 아니다. 하지만 이것은 사실이다. 슬픈가 도몬? 무서운가 도몬? 네 사부는 뭐든 다 알고 있다. 그러니까 나를 믿어라. 그러면 구원 받는다. 자 이손을 잡아라. 그리고 일어서라. 나는 너와 함께다. 그러니까 안심해라. 자. 저 데빌건담에는 형이 기다리고 있다.
도몬: 형이 기다리고 있다... 사부가 함께...
마스터: 그래. 함께 가자 그리고 강하게 강하게 강하게 강하게 강하게 되는거다.
????: 엇!? 이것은 곤란하군.
레인: 도몬 안돼요!! 그것은 최면술이야.
마스터: 이런 시끄러운 녀석들!!
레인: 무엇!!
????: 위험해!!
레인: 아... (아~ 이 눈에 ... 왠지 상당히 슬픈 것 같은...)
????: 괜찮나?

레인: 아 네 감사합니다.
마스터:너... 대체 누구지?
슈발츠: 내 이름은 슈발츠 브리다!! 동방불패 마스터 아시아!! 네 야망은 전부 틀통났다.
마스터: 흥 무엇을...
도몬: ... 마스터 아아.. 용서 못한다!!
마스터: 우 도몬...이 바보 제자 녀석이.....
도몬: 시끄러워!! 내 이 손이 빛을 내며 울고 있다. 사부의 이름을 사칭하는 너를 쓰러트리라고 외치고 있어!!
마스터:용서 못한다!!
도몬: 필...살!! 샤이닝 핑거!!
마스터: 그렇다면!! 다크니스 핑거!!
슈발츠: 이런 이대로라면.... 와라!! 건담 슈피겔!!

마스터: 첫 방해자가 끼어들었군!! 도몬이여 또 보자!!
도몬: 기다려!! 사... 사부....
레인: 도몬!
도몬: 사부가...사부가...데빌건담의 앞잡이였다니... 그런...그런 일이...
레인: 도몬...

아수라: 흥 시간 벌기라니 기분은 안좋지만 이것도 명령이라니 도리없군.
슈발츠: 엇!! DC녀석들이!! 도몬!! 뭘 멍하고 있는거냐 도몬!! 적이다!!
도몬: 적...?
레인: 도몬 정신차려요!!
도몬: .....
슈발츠: 엇! 도몬녀석, 정신적으로 충격을 심하게 입은 것 같군!!
레인: 이대로라면... 좋아!! 이렇게 된 바에야 내가!!
슈ㅂ츠: 레인!? 무슨 짓을 할 생각이지?
레인: 도몬이 안된다면 내가 샤이닝건담을 움직여 보이겠어요!!

동영상
레인: 아 괴로워.... 여자라고 지지 않는다고!

레인: 자 어디에서든 와보시지!!
슈발츠: 레인 무리하지 마라!!
레인: 하 하지만...
슈발츠: 이제 곧 론도벨이 온다. 그때까지 버티기만 하면 돼!!
레인: 네.

4턴초
카부토: 뭐야 또 이상한 건담이군.
니나: 나 이젠 뭘 봐도 놀라지 않을거야.
브라이트: 도몬! 무사한가!?
레인: 아...네.
브라이트: 레인? 도몬 군은 어찌된 거지? 그리고 마스터 아시아의 모습도 보이지 않는것 같은데...
레인: 설명은 나중에 해 드리겠습니다! 일단 이 적들을 어떻게든 하지 않으면...
브라이트: 알았다. 전원 출격!

시나리오 에필로그

브라이트: 그랬군... 마스터가 데빌건담의 앞잡이... 그리고 DC와 손을 잡고 있었다니....
도몬...

슈발츠: 도몬!! 언제까지 그렇게 연연할거냐!!
도몬: ...당신이 뭘 알지! 나는...
슈발츠: 흥. 한심한 녀석! 너는 역시 그때와 변하지 않았군!
도몬: 뭐라고!
슈발츠: 변하지 않았단 말이다. 그때와.
브라이트: 이 사람은?
레인: 아 슈발츠 씨라고 저를 구해주셨습니다.
브라이트: (왜 가면같은 것을 쓰고 있을까? ... 이런 이야기를 듣는 것도 별로 안 좋은 듯하고....)
카부토: 저 그런데 당신. 그 기분 나쁜 가면은 뭐지?
슈발츠: 미안하지만 이유가 있어서 맨 얼굴은 내놓을 수 없네. 무례한 것인 줄은 알지만 용서를!
레인: (슈발츠...뭔가를 알고 있는 듯한데...)
슈발츠: 나는 이제부터 데빌건담을 쫓겠다.
도몬: 기다려!! 나도...나도 데려가 다오!
슈발츠: 안돼!
도몬: 뭐라고!? 왜지?
슈발츠: 지금의 너로서는 마스터 아시아를 이기지 못해!! 아마 경험을 통해 알고 있을텐데.
도몬: 으...
슈발츠: 당분간은 론도벨의 일원으로 심신을 수련하는 것이 좋아.

듀오: 어이 히이로 왜 이쪽의 ... 무시하는거지? 모처럼 내 건담... 수리해 주겠다고 하는데.
히이로: 내 건담을 다른 사람에게 만지게 하고 싶지 않기 때문이다. 그것뿐이야.
듀오: 잘도 말하는구나. 예비 부품도 없는 주제에. 부품이 없으면 수리는 안된다고, 는 네 다리처럼 힘으로는 고쳐지지 않는... 이야.
히이로: ...
듀오: ...휴... 왜 이런 녀석을 구했을까... 으!! 싫다 싫어!! 내가 너라면 벌써 예전에 인간이기를 포기했을 거다.
히이로:...어이
듀오: 뭐야! 이제와서 협력해 달라고 해도 이미 늦었다고!
히이로: 좀 조용히 해
듀오: ....네 네. 대단히 죄송했습니다.
뭐지?
히이로: 임무다. 디탄즈가 아데레드에 향하고 있다... OK. 내일 아침 임무를 수행한다.
듀오: 오우! 이런 기체 상태로 어떻게 하겠다는거지? 할 수 있을 리가 없잖아.
히이로: 네게는 불가능하지. 나라면 할 수 있어.
듀오: ...네네 제가 나빴습니다-.

제 43화 아데레드 탈회(전)

초기적
스프리건(쇼트 LV25), 브브리(뮤지 LV24 / 부스터), 레프리칸(LV22×4, LV21×2), 비아레스(LV22×3), 도라무로

쇼트 후퇴 후
아돌V(막토민 LV25/하이브리드 아머), 구룬(와잔 LV25/초밤아머), 갈바리템플(LV23×4), 아돌(LV23×4), 밧슈(LV22×8), 그라이아(LV21×6)

공략
전체적으로 사막 지형이므로 비행 유니트가 절대적으로 유리하다. 스프리건의 HP가 3/5가 되거나 뮤지의 브브리가 격파당하면 후퇴하는데 무리해서 스프리건을 쓰러트려 봤자 돈도 얼마 나오지 않고 아이템도 없으니 차라리 마음 편하게 뮤지의 브브리를 노리자. 3턴초에 A지점에서 미벨이 등장. 미벨은 약간만 키우면 유용한 캐릭터다. 쇼트를 격파하면 B지점에서 막토민의 포세이달 군이 등장하는데 스프리건과 싸우러 모두 몰려가다 보면 그야말로 아군 한가운데 적군이 나타나 난전이 벌어질 수 있으니 잘 판단해서 결정하자. 전후편이 있는 스테이지이므로 클리어 전 주요 유니트의 기력을 100으로 떨어트리는 것도 잊지말자.

오리비틀러를 만든 장본인인 쇼트

미벨은 쇼우의 애인이다

시나리오 프롤로그

듀오: !? 뭐야!? 히이로가!? 믿을 수 없어 내 자랑 하룻밤 새에 고쳤군!

이봐…!? 내 데스사이즈…이 녀석, 여기에서 부품을 몽땅 떼어갔군. 젠장!!!!!!!!

자미토프: 론도벨의 전력이 또 증강된 것 같더군.

바스크: 각하, 이 이상 그 녀석들을 내버려 두어서는 점점 방해가 될텐데요.

자미토프: …하지만 지금와서 그들의 힘을 사용하지 않는다면 거점의 탈환도 힘들다. 우리의 전력은 보존하지 않으면 안되니까…

바스크: 그러면 역시 론드벨에게 새로운 임무를?

자미토프: 이미 지시는 내렸다. 아데레드의 탈환이지. 자 여기에서 여기에서 포세이달-게스트 연합군과 서로 전력 소모를 많이 해 주면 좋을텐데.

바스크: 토레스의 건은 어떻게 하실겁니까? 독자적인 행동을 계획하고 있는 것 같은데.

자미토프: 지금은 하고 싶은 대로 내버려 두도록. 녀석은 이용가치가 있다.

브라이트: 다음 목적지는 아데레드라…

아무로: 규모 면에서 자므로보다 작으니까 좀 수월하겠지.

브라이트: 디탄즈의 원군도 와줄 것 같다.

쥬도: 뭐야. 또 공을 가로챌 생각인가?

리나: 괜찮잖아. 별로 공적을 세우고 싶어서 싸우는 것은 아니니까.

쥬도: 그것은 그렇지만… 왠지 화가 나잖아

마야: 미노브스키 전보파에 반응!!

카부토: 자~ 어떤 놈이든지 와 봐라!

브라이트: 서두르지 마라. 계속해서 요새 내부 공략이 남아 있다는 사실을 잊지 말도록!

브라이트: 뭐냐? 저것은 바이스톤웰의 군대잖아!

쇼우: 스프리간!! 쇼트 웨폰이군!!

쇼트: 쳇 또 지상의 군대인가. 아직도 단념하지 못하고…

뮤지: 쇼트님 어떻게 할까요?

쇼트: 이 이상 쓸데없는 소모전은 피하고 싶지만 싸워보지도 않고 후퇴할 수는 없지. 우선은 저 녀석들의 기량을 알아보자.

브라이트: 왜 바이스톤웰의 군대가 아데레드 근처에 있는거지?

쇼우: 그러고 보니, 쇼트는 오스트레일리아 출신이라고 들은 기억이 있습니다. 네가 동경에 나타난 것처럼 쇼트도 자신의 고향에 나타난 것일 수도…

시라: 이 악의… 전투는 피할 수 없겠군요.

브라이트: 도리 없지. 전원 전투준비!

3턴초 A

: 저것은… 혹시…

쇼우: 보춘?

참: 바벨이다!

마벨의 포춘이야!!

마벨: 쇼우… 쇼우인가요!?

쇼우: 마벨! 무사하니!? 다행이다…

마벨: 쇼우야말로…

마사키: 아 마벨 씨!

마벨: 마사키 군…인가요?

마사키: 네 라 기아스에서 만난 이후 처음이군요. 죄송합니다만 다시 도와주시겠습니까?

쇼우: 마벨, 드레이크와 비쇼트도 지상으로 나왔다. 지상의 싸움을 하루빨리 끝내기 위해 함께 론도벨을 돕자!

마벨: 드레이크와 쇼트까지… 알았어요. 나도 돕죠!

브브리 격파 시

쇼트: 뮤지!?

뮤지: 으…비쇼트 님, 죄송합니다. 방심을 하고 말았습니다.

쇼트: 아니 탈출할 수 있었던 것만 해도 다행이다. 그래도 지상군이 이 정도의 힘을 가지고 있다니… 여기에서는 이만 철수한다!

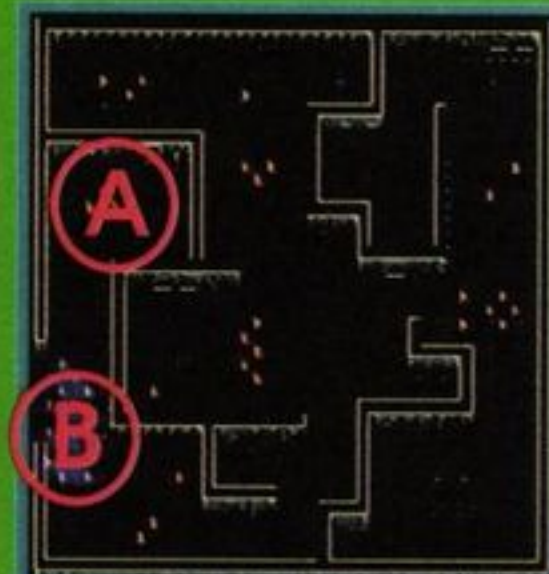
와잔: 흠.. 보았나! 막도민. 역시 이 별 녀석들은 내전 상태에 있는 것 같다.

막도민: 확실히. 하지만 저 론도벨이라고 하는 일당들은 이대로 둘 수 없지. 13인의 명예를 걸고 저놈들을 쓰러트린다!

시나리오 에필로그

미사토: 외부의 저항 침묵. 이제부터 기지 내부의 침투로 들어갑니다.

카부토: …미사토 씨도 이럴 때는 멋있다니까

제 44화 아데레드 탈회(후)

초기적

세이드람(로후 LV26), 레스트그란슈(LV24×3), 그란시도 류(LV23×3), 아돌(LV23), 그룬(LV23), 카레이체드(LV23×3), 갈바리템플(LV23×6), 밧슈(LV22×5), 가로이카(LV21×3), 그라이아(LV21×2)

7턴 말

윙건담(히이로 LV25)

공략

로후의 세이드 람은 상당히 강한 기체이므로 충분한 각오가 필요하다. 일단 통로를 빨리 이동하는 것이 중요한데 이누로의 리가지에 고성능 레이더와 열혈의 힘을 빌어 길목마다 버티고 있는 장거리포를 미리미리 부숴버리는 것이 정신 건강과 장수에 좋을 것이다. 전반적으로 적의 기체들이 HP가 높고 고성능이기 때문에 강제 빌바인의 힘을 빌려 적의 HP를 줄여 놓자. 5턴째 B에서 잭스, 노인, 카츠가 원군으로 등장. 7턴째에 A지점에서 윙건담이 나타나 추적해 오는데 약간만 전진을 빨리한다면 윙건담과 게스트 사이에서 어부지리를 노릴 수 있다. 로후는 14턴 말에 자동 후퇴하니 자신없는 사람들은 장기전으로 나가는 것도 좋은 방법이다. 클리어 뒤 카츠가 아군으로 들어온다.

잭스가 원병으로 등장

로후는 게스트의 지휘자 중 하나다

시나리오 프롤로그

브라이트: 제 2차 공격 개시!

시나리오 시작

로후: 저것이..그 이름높은 론도벨인가. 재미있군. 이제 막 뽑아낸 제이드람의 성능 테스트용으로 이용해 보자.

5턴초

잭스: 늦지 않고 온 것 같군 노인.

노인: 천하의 론도벨도 고전하고 있군요. 저희들도 돕겠습니다.

7턴말

히이로: 론도벨과 포세이달-게스트의 연합부대라… 상대로서 부족함은 없다!

로후 후퇴 시

로후: …론도벨… 소문대로 끈질긴 것은 실력이구나. 역시 정공법으로는 안된다는 것인가… 제이드람의 조정도 아직 안 끝났으니 여기에서는 무리하지 않고 후퇴하는 것이 현명하겠군

시나리오 에필로그

아무로: 카츠 네가 온다고는 듣지 못했는데…

카츠: 헨켄 함장님께 어렵게 부탁했습니다. 저도 론도벨의 원래 멤버니까 함께 싸우고 싶어서요.

아무로: 하야토와 후라우는 이 사실을 알고 있니?

카츠: 양아버지와 양어머니는 관계 없잖아요! 나도 컸다고요. 제가 판단해서 행동하겠습니다.

브라이트: 그렇게 말하는 걸 보면 너는 아직도 어린애란다.

카뮤: 카츠, 서두르는 것은 금물이다.

카츠: 알고 있어요!

토레스: 아데레드 탈환에 성공한 지금이 최대의 기회다. 오퍼레이션 레콘키스트의 발동 허가를 부탁드립니다.

자미토프: ..시기적으로 약간 이르지 않을까?

토레스: 그런 말씀을… 론도벨의 활약을 헛되지 않기 위해서는 조속한 행동이야말로 최대의작전 아니겠습니까?

바스크: 토레스! 각하를 모독하는거냐!?

토레스: 아니 저는 정론을 펴고 있을 뿐입니다.

자미토프: …알겠다. 허가한다.

토레스: 과연 자미토프 중장 각하. 현명하신 판단이십니다. 그러면…

바스크: 각하 괜찮겠습니까? 저런 애송이한테?

자미토프: 트레스의 뒤에는 롬페라 재단과 이어져 있다. 지금은 경솔한 행동은 할 수 없어.

바스크: 하지만 그래서는…

자미토프: 걱정말도록. 그것도 이제 잠깐이다. 롬페러에는 이쪽에서 독단적으로 접촉을 시도하고 있으니 언제까지 녀석이 마음대로 행동하게 두지는 않아.

바스크: 네 과연 각하…

듀오: 뭐야 히이로 결국 당했나?

히이로: …

듀오: 야 그 론도벨을 상대하는 것은 너 혼자서는 무리야. 나도 도와줄테니까 함께 행동하자.

히이로:.. 마음대로 해.

듀오: 이거야… 네 네 알아서 행동하겠습니다. 그런데…. 그 아가씨 전학 가 버렸어.

히이로: 리리나가?

듀오: 그래. 아무래도 집안 사정때문이라고는 하지만… 상당히 간단히 단념해 버린 것 같군. 너를.

히이로: 무슨 의미지?

듀오: 어라? 너 모르고 있었니? 그 리리나라는 아가씨 100% 네게 마음이 있었어. 얼마전 간에 죽일려고 하는 상대를 일부러 만나러 올 정도였으니까.

히이로:

듀오: 야 이 플레이보이! 대단한 녀석이다. 죽임을 당하고 싶을 정도로 사랑한단 말인가? 부러운 대장!

히이로: (리리나 도리안…왜, 나는…)

듀오: 하이나 두사람은 손에 손을 잡고 도주행. …라는 식으로 그리고 그 도착할 장소는… 어이 히이로! 너 내가 말하는 것을 전혀 듣지 않는군!

제 45화 오퍼레이션 레콘키스타

초기적

윌 윕스(드레이크 LV27), 즈와스(쉐릴, 아렌, 훼이 LV26), 레프리칸(LV24×7), 도라무로(LV23×7)

드레이크 후퇴 뒤

오제(네이, LV29), 아슈라템플(가브레 LV29), 아슈라 템플(밧사라, 안톤 LV28) 구른(밧샤 LV28), 아슈라템플(요크레이 LV27), 아롤(LV26, LV25), 갈바리템플(LV26×4M LV25×2), 밧슈(LV25×2)

공략

시작 전에 젝스와 노인이 아군으로 들어온다. 이곳의 맵은 고저차가 있는 맵으로 로봇대전 EX나 4차때의 화성을 연상케하는 지형이다. 초반에는 드레이크의 윌윕스와 싸우게 되는데 남은 기체가 10대가 되는 순간 후퇴하므로 되도록 비싸 보이는 녀석들을 골라서 격추시키자. 드레이크의 후퇴와 동시에 네이의 오제가 A지점에서 등장. 얼마 뒤 B지점에서 가브레가 등장하는데 가브레의 제안으로 포세이달 군은 아군 전함을 노리게 된다. 일단 가장 위험한 것은 B지점에 등장하는 가브레 일당이므로 B지점과 우주선 사이에 확실한 방어막을 구축하자. 지형 덕분에 군대가 모여있게 되므로 맵병기에 항상 주의를 기울여야 한다.

드레이크는 도중에 후퇴

가브레는 목표를 전함으로 전환한다

시나리오 프롤로그

브라이트: 오퍼레이션 레콘키스타?

젝스: 네. 토레스 준장이 제안한 대규모 반격 작전입니다. 이번에 론도벨에 의한 아데레드 탈환을 기회로 단숨에 지구의 군사거점을 탈환하려고 합니다.

시노부: 헤... 드디어 디탄즈도 감히 행차를 시작하셨나 보지.

료: 시노부!

시노부: 이런 안돼지. 젝스 중령도 디탄즈였지...죄송합니다.

젝스: 아이 그렇게 말하셔도 도리없죠. 토레스 준장이 움직여주지 않는다면 우리들도 이번 작전에 참가하지 못했을 겁니다.

노인: 곧 토레스 중장이 직접 이 작전의 지휘를 맡기 위해 지구로 내려오실 겁니다. 기체 ... 도와달라고 부탁드리고 싶은데...

브라이트: 알겠습니다. 장소는?

젝스: ... 인도 지역, 봄베이 ...

브라이트: 이 부근입니다만 ...합류 예정시간은 아직 여유가 있지만...이상은 없나?

마야: 그것이... 미노므스키 입자의 농도가 높아서 확인은 불가능합니다.

아무로: 힘들겠군. 적이 가까이에 있어도 탐지하기 힘들겠어

마야: 토레즈 준장으로부터 통신이 들어왔습니다.

토레스: 론드벨 제군. 일부러 와주어서 고맙습니다.

브라이트: 아닙니다.

토레스: 제군들의 활약으로 겨우 이번 작전의 허가가 떨어졌다. 다시 한번 고맙다는 말을 하지. 그런데 젝스 중령은 있나?

젝스: 여기에.

토레스: 젝스 너는 당분간 론도벨과 행동을 함께 해 주었으면 한다. 디탄즈 내에서는 보이지 않는 것도 있을테니까. 너는 그것을 보아주길 바란다. 이것은 명령이 아니라 친구로서의 부탁이지만...

젝스: ...알겠습니다. 토레즈 각하.

마야: 미노므스키 천보도에 반응!

브라이트: 적인가!? 전원 전투 준비!

시나리오 시작

쇼우: 윌 윕스!? 드레이크 군이!!

브라이트: 포세이달-게스트 군이 아니었나?

에레: 하지만 전투는 피할 수 없을것 같군요.

드레이크: 전에 만났던 론드벨이란 부대인가... 강한 상대이지만, 자...

드레이크 후퇴 뒤

드레이크:여기까지다. 역시 지상에서의 전투는 가급적 피하는 것이 좋겠군.... 모든 기체 후퇴하라!

쇼우: 드레이크 녀석, 이런 곳에서 전투를 걸어오다니... 무슨 생각이지?

시라:하지만 지금의 싸움을 보니, 별로 진심은 아닌 것 같은데요.

마벨: 역시 지상에서는 마음 내키는 대로 할 수가 없겠죠. 보급과 정비가 쉽지 않으니...

브라이트: 바이스톤 ... 군은 ... 눈에 띄는 움직임도 없는 것 같은데...

마야: 함장! 새로운 반응이...

브라이트:다른 군인가?

네이: 이런 이런 전투가 있다고 해서 찾아왔더니 론도벨 녀석들이군.

브라이트: 포세이달 군인가? 이런 때에...

가브레: 네이님, 절호의 기회입니다. 이라면 녀석들의 전력이 약화되어 있으... 치우려면 지금이 기회입니다.

네이: 일부러 말할 필요도 없지! 안톤, 빗게라! 놓치지 마라!

다음턴

가브레:? 저 전함... 그렇군! 네이님, 녀석들 저 전함을 호위하고 있는 것 같습니다!

네이: 과연... 가브레 제법 날카롭구나. 저 전함을 집중 공격해라!!

시나리오 에필로그

토레즈: 과연 명성높은 론도벨, ㅁ진 싸움이었습니다. 이것으로 오퍼레이션 레콘키스타는 예정대로 실행할 수 있습니다.

브라이트: 우리들은 그 작전에 참가하지 않아도 좋습니까?

토레즈: 이것은 디탄즈의 작전이니까 자네들에게까지 수고를 끼칠 수는 없지. 지금까지 디탄즈는 너무 편했어.

젝스: ...자미토프 중장은 그렇게 생각하고 있지 않은 듯합니다만.

토레즈: 디탄즈는 중장의 사설부대가 아니다. 지금은 포세이달-게스트 연합군의 격퇴가 급선무이니까. 중장도 시대의 흐름은 거스를 수 없을거다.

젝스: ...그렇다면 좋겠습니다만...

토레즈: 언제부터 그렇게 소심해졌나? 젝스

젝스: 디탄즈의 행동법을 이 눈으로 확실히 보아 왔으니까...

토레즈: 신경쓸 필요는 없다. 젝스. 지금은 아직 디탄즈도 과도기이니까. 모든 것은 지금부터 시작이다.

젝스: ...

제 46화 콜로니의 반역

초기적

오그바류(제브 LV27), 뷰도리화(세티 LV27), 레스트 그란슈(LV25), 그라시도 류 (LV25, LV24×2), 가라이세도(LV24×2, 23×4), 가로이카(LV22×6)

공략

제브와 세티의 신병기들이 상당히 강력하다. 거의 F 최강의 보스들이라고 해도 과언이 아닐 정도. 게다가 다른 병기들도 상당히 강력하므로 신중하게 전투에 임하자. 일단 집중을 건 빌바인같은 미끼를 던져 여타 병기들을 파괴하자. 뷰도리화는 보기보다 방어력이 약하기 때문에 초전자 스핀 한방이면 거의 골로 가지만 오그바슈는 예외. 자체 방어력, 공격력도 강한데다가 맵병기인 마이크로 미사일이 상당히 강력하다. 어느 정도의 거리를 떼어놓은 상태에서 슈퍼로봇들의 치고 빠지기를 추천한다. 아마 전 유니트의 힘을 모으지 않으면 클리어는 그다지 쉽지 않을 것이다.

오그바류의 마이크로 미사일은 강력한 맵병기다

제브의 새로운 대장기인 오그바류. F의 오리지널 메카다

시나리오 프롤로그

토레즈: 현재 오퍼레이션 레콘키스타는 순조롭게 진행 중이다. 적의 더 강한 저항이 예상되는 포인트 다칼에 가서 우리는 본부와 합류할 예정이다.

브라이트: 그러면 다칼까지의 호위가 우리들의 임무겠군요.

카부토: 뭐야. 그런 것은 디탄즈의 부대에게 시키면 되잖아. 일부러 우리들이 나서야만 할 임무인가?

레디: 너! 토레스 각하에게 무슨 무례한 발언을!

토레즈: 레디, 신경쓰지마라. 그는 민간인이잖아. 그렇다면 나와 그는 개인적으로 동등하다.

카부토: 헤 의외로 분별이 있군. 마음에 들었어.

토레즈: 자네들에게 수고를 끼치는 것은 미안하지만 우리 디탄즈도 이번 작전에 병력의 대부분을 투입하고 있다. 내 호위에는 돌리 정도의 전력도 아쉬운 형편이야.

브라이트: 알겠습니다. 론도벨대는 토레즈 준장의 다칼까지의 호송 임무에 임하겠습니다.

미야: 곧 합류 예정 지점입니다.

브라이트: 작전은 벌써 개시되어 있습니까?

토레즈: 아니. 다칼 기지는 적 병력이 집중되어 있다는 보고가 있었기 때문에 내가 직접 지휘를 하기로 되어있다. 작전 개시는 내가 합류한 다음부터다.

미야: 레이더에 반응!

브라이트: 적인가?

시나리오 시작

브라이트: 게스트 군이!!

세티: 어머, 제브. 내가 말한 대로지. 이 근처가 수상하다고.

제브: 정말, 감이 좋다니까. 세티는. 아무래도 다칼을 향하고 있는 것 같은데 이 녀석들.

세티: 다른 기지도 습격받고 있다고 하더니. 역시 다칼도 위험한 것 같군.

제브: 그러면, 우리들과는 관계 없잖아.

세티: 뭐 그렇지. 포세이달 군의 실력이나 보고 있으면 되는 거지. 우리들은 우리들 나름대로 이 신형 머신의 성능 테스트나 해 볼까?

시나리오 에필로그

토레즈: 게스트 군이 여기에 와 있다는 소리는 역시 다칼에의 방비는 엄중하겠군요.

레디: 작전 중지입니까? 토레즈 각하?

토레즈: 아니. 예정대로 나간다. 이 정도의 저항은 예상했었으니까. 그리고 다칼에 적 병력이 집중되어 있다면 다른 지역은 허술하다는 이야기겠지.

마야: 브라이트 함장. 디탄즈의 가디 중령으로부터 연락이 들어왔습니다.

토레즈: 아무래도 데리러 온 것 같군. 고마웠네. 여러분들 덕분에 겨우 작전 시간에 맞출 수 있을것 같다.

레디: 그러면 저희들은 실례합니다.

브라이트: 작전의 성공을 빕니다.

토레즈: 고맙네. 자네들도 힘내도록.

아무로: 토레즈 준장이라... 이야기가 통하는 인물인 것 같군....

브라이트: 하지만 자미토프 중장과 잘 맞지 않다고 하던데. 디탄즈 내부에서도 여러가지 사정이 있는 것 같더군.

마야: 함장!! 큰일입니다! 콜로니가... 콜로니가 독립을 선언했습니다!!

브라이트: 독립? ... 콜로니가 독립이라고!?

카뮤: 무슨 말이죠?

미야: 지금 들어온 긴급 뉴스입니다!! 콜로니는 콜로니 연합의 설립을 표명. 지구연방에 대해 독립을 선언했습니다.!!

브라이트: 바보같은!? 이럴 때에!?

아무로: 좀 더 구체적인 이야기는 알 수 없나? 참모 본부로 돌려보도록.

마야: 네...안됩니다. 회선이 너무 혼란스러워서 연결되지 않습니다.

아무로: 대체 왜 지금와서 그런 일을...

마야:? 전용 회선을 통해 통신이 들어왔습니다.

브라이트: 전용 회선이라고? 누구로부터인가?

마야: 송신자는 카이시덴이라고 되어있습니다만.

아무로: 카이가?

브라이트: 하지만 그는 지금 군을 그만두고, 저널리스트가 되었다고 들었는데... 하여튼간에 연결시켜 주게.

카이: 여~ 오래간만이군 브라이트 씨.

브라이트: 카이 어떻게 된 건가? 무슨 일 있었니?

카이: 무슨 일이 있었냐니? 너희들도 들었잖아. 콜로니의 독립이야기 말이야. 좀 타이밍이 늦기는 했지만 그것에 대해 정보가 있어서 연락했다.

브라이트: 뭔가를 알고있나?

카이: 그래 이것저것 조사를 했으니까. 지금 근처에 있다. 지금부터 합류했으면 하는데...

브라이트: 그래, 기쁘게. 그러면 부탁한다.

카이: 여 론도벨의 멤버들도 상당히 바뀐것 같군. 처음보는 얼굴도 많고.

브라이트: 카이, 만나자마자 미안하지만 콜로니 독립에 대해 알고 있는 것을 알려주지 않겠나?

카이: 일의 시작은 쿠와트로 대위다. 쿠와트로 대위가 군에서 쫓겨난 것은 알고 있겠지?

브라이트: 그래.. 우리들도 손을 써 봤지만 위로부터의 압력에는...

카이: 그 쿠와트로 대위가 중심이 되어 떠받들여진 조직 (웨고)에 대해서는?

브라이트: 아니 처음 들겠는걸.

카이: 그렇지. 웨고는 반지구 연방조직의 머리글자로 만든 약칭이다. 그 이름대로 지구 정부의 정책에 반대하는 인간들의 집단이지. 그 실체는 확실히 알려져 있지는 않아. 단지 연방군 내부에도 웨고의 찬동자가 상당히 많다는 소문이지.

아무로: 그러면 이번의 콜로니 독립선언은 웨고가 계획했다는 것인가? 샤아가...

카이: 그런데 일이 그렇게 간단하지가 않아. 웨고의 내부에도 대립하는 세력이 있어서. 급진파와 보수파로 분리되어 있네. 급진파는 하루라도 빨리 콜로니의 독립을 바라는 쪽. 보수파는 그것에 대해 시기상조라고 브레이크를 걸고 있지. 그 보수파를 거느리고 있는 것이 쿠와트로 대위다. 그러니 이번 독립선언은 급진파의 폭거라고 생각하는 편이 좋겠지. 도화선은 콜로니에 대해 압력을 가하고 있던 디탄즈의 대부대가 지구에 낙하한 것이 되겠고.

브라이트: 잘도 거기까지 조사했군.

카이: 이래뵈도 저널리스트의 말단은 된다고. 이것으로 밥을 먹고 살려면 이 정도는 당연하지.

아무로: 웨고의 급진파라... 콜로니의 불만은 이전부터 느끼고 있었지만... 이정도로 급속히 움직이리라고는 생각하지 않았다.

카이: 바로 그게 이상해. 급진파의 움직임이 묘해서 나도 조사를 해 봤어. 이렇게까지 강경한 대응을 하게 되는 원인이 무엇인가. 또 급격히 그 세력을 확장한 이유는 무엇인지? 아무래도 어디에선가 돈이 흘러 들어가고 있다고 밖에는 생각할 수 없어. 비밀 스폰서가 있다는 거지.

카뮤: 콜로니의 독립을 지원하는 조직... 다시말해 콜로니의 독립으로 이익을 얻는 조직이 되겠군요.

카이: 바로 그거야. 나도 지금까지 조사를 했더니... 그것은 DC, 하만이었어.

브라이트: 하만 칸이라고!

카이: 하만은 DC의 재건을 위해 콜로니를 선택한거지. 돈과 군사력의 제공으로

아무로: 그리고 그 영향력을 이용해서 장래 콜로니 연합을 DC로 흡수한다는 시나리오겠군.

카이: 그래. 그렇게 하면 방해되는 것은 보수파의 대표자인 쿠와트로 대위가 된다. 지금 쿠와트로 대위는 같은 보수파의 대표 브렉스 준장과 함께 행방불명된 것 같아. 하만에 의해 쫓겨난거지.

브라이트: 그 콜로니 연합과 DC와의 연계를 보여주는 증거는?

카이: 거기까지는 아무리 나라도 무리야. 하만이 겉에 드러나 있는 것이 아니니까. 이대로 가면 전에 일어났던 DC전쟁의 제 2막이 되어 버리는 것은 틀림없다.

브라이트: ...포세이달 게스트와의 싸움도 중인데 지구권끼리 내부 대립이라...

아무로: 브라이트 하여튼간 우주로 가자. 콜로니 측의 상황을 확실히 하지 않으면 손 댈 수 없어.

류마: 일단 지구에서의 포세이달-게스트와의 싸움은 디탄즈의 개입으로 이쪽에 유리해진 것 같으니까.

미사토: 하지만 그 디탄즈의 덕분으로 콜로니의 독립 소동이 일어났잖아요? 복잡한 기분인데...

카이: 나도 여러가지 더 알아볼 생각이다. 뭔가 알게되면 다시 알려주지.

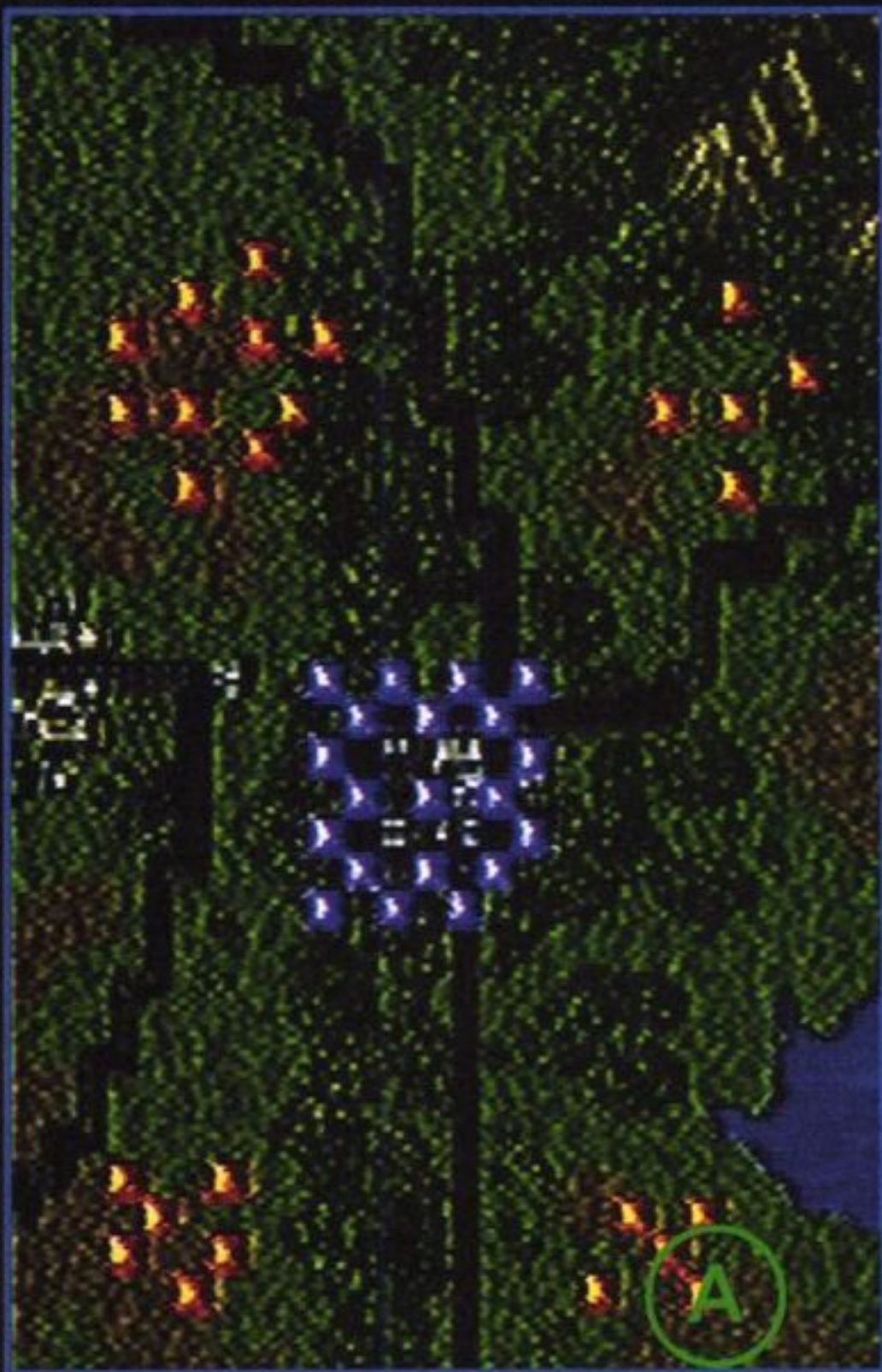
브라이트: 고맙다 카이. 여러가지로 도움받았다.

카이: 뭘 별 것 아니야 그러면.

긴급 공개! 캐릭터 성격분류 2

고집이 셈(强氣): 맞으면 당연히 화나잖아. 때 공격시 기력+1

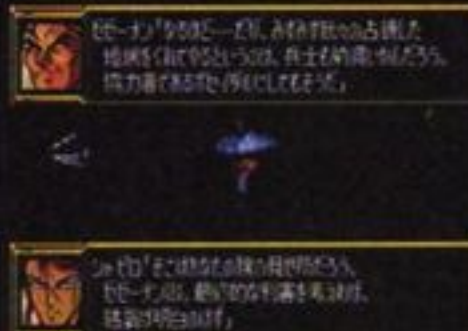
캐릭터	정신 커맨드
마사키 안도 マサキ アンド (30)	열혈, 빛남, 기합, 행운, 가속, - ?
에마 신 エマ シーン (23)	노력, 빛남, 열혈, 집중, - 격려, 사랑
가우 하 렛시 ガウ ハ レッシイ (26)	열혈, 빛남, 신뢰, 사랑, 노력 - 혼
카부토 코우지 甲見 (29)	초근성, 열혈, 가속, 필중, 철ㅈ, -꿈
벤케이 車弁慶 (30)	초근성, 우정, 노력, 지합, 철벽, 착란
쥬도 아지타 ジュドー アーシタ (21)	행운, 열혈, 초근성, 빛남, - 각성, 혼
진 하야토 神隼人 (30)	가속, 행운, 빛남, 은신, 각성, - 사랑
나가레류마 流龍馬 (30)	근성, 노력, 필중, 열혈, - 우정, 도발
비차 오레그 ビーチャ オーレグ (15)	열혈, 빛남, - 우정, 사랑, 도발, 혼
판네리아 암 フンネリア アム (18)	행운, 사랑, 신뢰, - 빛남, 열혈, 격려
보스 ボス (20)	초근성, 탈력, 열혈, 자폭, 우정, 도발
루 루카 ルー ルカ (30)	열혈, 정찰, 착란, 행운, 빛남, - 혼
오오조 신고 北 眞悟 (30)	근성, 필중, 집중, 열혈, 노력, 우정
마벨 프로즌 マベル ブロズン (30)	열혈, 사랑, 빛남, 노력, -??

제 47 화 론도벨, 우주로

초기적

암흑대장군(LV30), R자자(LV29×2), 함마함마(LV29), 광파수 빅트론(LV29), 메카자우르스 시그(LV28), 메카자우르스 젠III(LV26), 메카자우르스 다이(LV26), 전투수 오베리우스(LV28×2), 전투수 그라토니우스(LV28×2), 기계수 스파르탄K5 (LV28×2), 기계수 아브도라U6(LV28), 기계수 제노비M9(LV26), 기라도가(LV27), 갈스J(LV27), 함무라비(LV29), 앗시마(LV27), 라인X1(LV26×2)

공 략

기계수들의 HP가 상당히 높아지기는 했지만 그래도 역시 기계수는 기계수, 슈퍼로봇들과 에바의 활약만 있으면 별 문제는 없다. 넉넉하게 클리어. A에 있는 빅트론은 마징가 극장판에 등장하는 괴수인데 3차에서 처럼 분열은 하지 않는다. 빔병기도 막지 못하므로 처리는 간단.

모라에게 불 버니언만이라도 달아달라고 애원하는 보스

제제난에게 휴전을 권의하는 시피로

시나리오 프롤로그

시게루: 브라이트 함장. 토레즈 준장으로부터의 통신입니다.

토레즈: 브라이트 대령. 이쪽 작전은 잘 완료되었네. 다칼을 시작해서 지구의 주된 군사 거점은 모두 우리 손에 회복하네.

적의 부대는 거의가 철수해서, 현재 적의 손에 있는 아 바오아 쿠에 집결하는 것 같다.

브라이트: 그렇습니까? 그것 참 다행이군요.

토레즈: 하지만 너희들도 이미 알고 있다고 생각하지만, 콜로니가 연방 설립은 표명해서 독립을 선언하는 사태가 발생했다.

브라이트: 네.

토레즈: 우리들은 아직 적의 잔존 부대의 청소를 하지 않으면 안돼. 그리고 콜로니측의 행동에도 이해하기 힘든 부분이 많다. 그러고 보면 함부로 군을 움직일 수는 없다. 그런 일을 하면 콜로니 측의 태도를 오히려 경직시켜 버릴테니까. 그래서 자네들에게 부탁이 있네. 이번에 콜로니의 이상한 움직임에 대해 조사해 주지 않겠나?

브라이트: 알겠습니다. 실은 저희도 그럴 생각이었습니다.

토레즈: 과연 론도벨, 눈치가 빠르군. 그러면 잘 부탁하네.

쥬도: 브라이트 씨. 카이 씨가 말한 것 보고 하지 않아도 좋습니까?

브라이트: 아직 증거가 없으니까. 게다가...

쥬도: 게다가?

브라이트: ..아니, 아무것도 아니야. 토레스, 진로를 지브랄타로 해주게. 그곳에 가장 가까운 우주 탈출용 기지가 있으니까.

토레스: 알겠습니다.

관리: 잘 오셨습니다. 지브랄타에. 부스터의 준비는 이미 끝났습니다.

브라이트: 알겠습니다. 그러면 부탁드렸던 부품은...

관리: 그것도 준비되어 있습니다. 하지만 소형 제어장치 바니어와 탈출 포트따위를 지금와서 어디에 쓰실거죠?

브라이트: 여러가지 사정이 있어서요. 곧이라도 작업에 들어가고 싶습니다만...

관리: 알겠습니다. 바로 시작하겠습니다.

모라: 자 지금부터 우리들의 솜씨를 보일 때로군.

이노: 모라 씨. 이 바니아 오라배틀러 용으로 어떨까요?

모라: 그래 떼어내는 법은 알고 있겠지?

이노: 괜찮습니다.

쇼우: 죄송합니다. 모라씨. 여러가지 수고를 끼쳐드려서

모라: 좋아요. 당신들의 오라배틀러도 전력에 필요하니까.

니나: 그렇다고는 해도 신기하네요. 오라배틀러는. 저 오라바리어 우주에서도 통용될 것 같은데요.

쇼우: 하지만 역시 자세 제어용의 바니어가 있고 없고는 기동력에 대단한 차이가 있으니까요. 여러분의 후의에 감사드립니다.

리츠코: ...저쪽은 아직 준비 중인 것 같군.

쇼우: 아 아카기 박사님. 그쪽은 벌써 끝났습니까?

리츠코: 그래요. 원래 에바는 범용 병기니까요. 우주에서의 대응도 생각해 놓았습니다. 그런데 미사키 군은 어디죠?

쇼우: 아 그는 [illegible]란 쪽으로 갔습니다. [illegible]숙해지지 않으면 안된[illegible]고 말하긴 했습니다만

리츠코: 그래요 [illegible]

모라: ...최근 아카기 박사, 묘하게 미사키에게 마음이 있는 것처럼 보이거든. 왜일까?

참: 아 나 알고 있어요! 리쯔꼬 씨 미사키의 고양이가 마음에 든 것 같아요.

모라: 고양이? 아 시로와 쿠로말이군! 음. 그 아카기 박사가... 나는 아무래도 연하를 좋아하는 타입이라고 생각했었는데.

보스: 내 보스보로트는 개조해 주지 않나요?

모라: 어라? 그런 이야기는 들은 것이 없는데...

보스: 그런말 하지말고. 나도 우주에서 활약해 보고 싶다고요.

모라: ...그렇게 말해도... 로보트는 기밀성이 없어서, 처음부터 다시 만드는 편이 낫다고 생각해 나는.

보스: 그러면 적어도 자세 제어용 바니언 만이라도! 다음은 근성으로 어떻게든 할테니까.

모라: 음..노말슈츠를 입는다면 어떻게든 될지 모르지만... 알았어. 어떻게든 바니언 만이라도 달아주지.

보스: 야호! 역시 이야기가 통하는군. 감사해요.

토레스: 작업은 순조롭게 진행되고 있습니다. 앞으로 30분이면 준비 완료됩니다.

브라이트: 그런가. 레이더의 반응은?

시겔: 아직은... 아 아니야! 레이더에 반응!

브라이트: 왔군 전원 출격!!

시나리오 시작

암흑 대장군: 역시 여기냐— 론도벨. 이번에야 말로 숨통을 끊어주겠다!!

카부토: 암흑 대장군!! 정말 집념덩어리같은 일당이군.

시나리오 에필로그

모라: 오라배틀러 작업 완료했습니다. 그 밖의 작업도 곧 끝납니다.

브라이트: 좋아 이륙 작업에 들어간다.

참: 네 쇼. 우주가 어떤데야?

쇼우: 오라로드를 통과할 때 링이 빛나고 있는 검은 세상이 있었지. 그게 우주야. 우주에는 공기가 없단다.

참: 엇!? 공기가 없다면 숨을 쉴 수가 없잖아!? 아 숨을 멈추면 되는구나.

마벨: 하하 참은. 우주에 있는 동안 계속해서 숨을 멈추고 있을 생각이야?

쇼우: 참에게도 우[illegible]주복을 만들어주지 [illegible]

으면 안되지만.

리리스: 아 그것이라면 제가 돕죠.

참: 정말? 그러면 같이 만들자!

제제난: 실패라고?

샤피로: 그렇다 이대로 지구에 머물러 있는 것은 좋은 방법이 아니야. 우리들이 있음으로 해서 지구 측은 의지를 하나로 모아가고 있다. 모순이지만.

제제난: 그러면 네 의견을 들어볼까?

샤피로: 지구 연방은 원래 하나의 바위가 아니야. 콜로니와의 분쟁. 게다가 지금은 바이스톤 웰이라고 하는 다른 세력들도 끼어들었다. 그러니 우리들이 떠나면 지구측은 내부 분열의 위기를 맞게 될거야. 그 근거가 이번의 콜로니 독립 소동이다.

제제난: 과연. ... 하지만 우리가 점령했던 구역을 그냥 넘겨 주어서는 병사들이 납득하지 않을껄. 협력자인 포세이달 측을 보아도 그렇다.

샤피로: 거기가 당신의 실력이 나올 차례지. 제제난 씨. 최종적 이익을 생각하면 결론은 명백하다.

제제난: 재미있는 사나이로군. 내 실력을 시험할 생각이나. 좋다. 네 작전은 받아들일 만한 가치가 있는 것 같다. 지구 연방 측에 사자를 보내라. 포세이달 측에도 이 말을 전해주도록.

샤피로: 현명한 판단이시군.

토레즈: .그것은 확실한가 레디?

레디: 네 확실한 정보입니다.

토레스: 자미로프... 그는 전쟁을 정치의 도구로 밖에는 생각하지 않아. 그 정치가가 전쟁을 제어할 수 있다고는 생각되지 않는데...

레디: 어떻게 할까요?

토레즈: 아무것도 하지마라.

레디: 네?

하지만... 이 교섭이 잘 되리라고는 절대 생각되지 않습니다만

토레즈: ...아니 아마도 성공할거다. 하지만 이것은 불행의 시작이 될 지도 몰라...

레디: 각하

토레즈: 괜찮다 레디 안. 지금은 단지 성사를 지켜보는 것도 필요한 거다. ...사람들이 무엇을 원하는지... 그것을 알기 위해서도.

제 48화 화평 성립

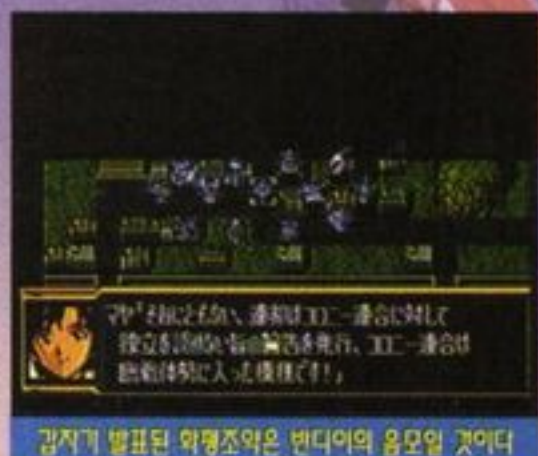
초기적

드벤울프(라칸 LV30), 함마함마(마슈마 LV30), 도라이센(고든 LV29), 메카자우르스 다이(LV27), 기계수아브도라 U6(LV27), R 자자(LV27 ×2), 도라이센(LV27×6), 베르가 기로스(LV27×3), 메카자우르스 시그(LV27), 메카자우르스 젠II(LV27), 기계수 스파르탄K5(LV27), 기계수 제노바M9(LV26), 라인X1(LV27), 앗시마(LV26×2), 함무라비(LV26×2), 갈스J(LV26), 바우(LV27×1, LV26×1)

6턴 초

윙건담(히이로 LV29), 건담산드록(카틀 LV29), 건담헤비암즈(트로와 LV29)

공략

초반에는 엘가임, 겟슈페스트, Z건담, 빌바인이, 다음 턴에는 사이바스터, 샤이닝건담, 빅모스가 A지점에 등장한다. 그런데 A지점에서 등장하는 기체들은 바로 근처에 적의 보스들이 있기 때문에 방심은 금물. 괜히 나서지 말고 아래 쪽에 대기하고 있으면 적들이 공격하지 않는다. 6턴째에 B지점에서 론도벨 등장, 동시에 C지점에서 윙건담 팀이 NPC의 적으로 등장한다. 여기까지 왔는면 그냥 맞붙어도 충분히 승산이 있지만 건담 산드록이나 헤비암스는 리얼 타입에서는 처음이자 마지막으로 전투를 벌이는 것이므로 디탄즈와 윙건담 팀 사이에 싸움을 붙이고 얌전히 구경해 보는 것도 추천할 만하다. 다리를 섣불리 뒀다가는 맵병기에 오도가도 못한다는 사실을 항상 명심하자.

갑자기 발표된 화평조약은 반디어의 음모일 것이다

윙건담 일행은 끝까지 우리 편이 되어주지 않는다

시나리오 프롤로그

제스:지금부터 어디로 가는 겁니까?

브라이트: 우선은 몬데니온일까? 콜로니 연합의 영향이 있는지는 모르지만, 뭔가 정보를 얻을수 있을테니까. 우선은 그것을 확인하도록 하지.

토레스: 이제 곧 몬데니온에 도착합니다. 연락을 할까요?

브라이트: 그러도록 하지. 회선을 열어주게.

사관: 지구는 어떻습니까? 브라이트 대령

브라이트: 쾌적하다고는 할 수 없는 여행이었습니다. 이쪽도 여러가지 큰일이 있었던 듯하군요.

언제나처럼 도크를 사용하고 싶은데 어떻습니까?

사관: 네 물론입니다. 단 제 3도크는 사용중이니 1번이나 2번밖에는 사용할 수 없습니다만.

브라이트: ...1번이나 2번이라고요?

사관: 네.

브라이트: 알겠습니다. 그렇게 하죠. 그런데 뭔가 바뀐 것은 없습니까?

사관: 네 아무것도. 바깥의 소란은 [illegible] 다른 세상 이야기입니다.

브라이트: 그러면 지금부터 그쪽으로 가겠습니다.

사관: 기다리고 있겠습니다.

아무로: ...브라이트

브라이트: 그래. 무슨 [illegible]이 있는 [illegible]. 전원 제 2전투 배치!

미사토: ? 무슨 일이죠?

아무로: 몬데니온의 1번 도크는 노후화가 진행되고 있어서 사용 금지되어 있지. 하지만 통신에서는 사용해도 좋다고 했거든.

미사토: 음... 뭔가 사건이 있었다는...

아무로: 그렇지. 대 놓고 그것을 전할 수가 없는 사정이 있었을거야. 아마도 적에게 점령이 되어 있겠지. 잠복해 있을 가능성이 높다.

미사토: 이쪽이 도크에 들어가는 순간 쾅!이라는 식일까? 상당히 치사한 전법인데요.

아무로: 하지만 어떻게하지? 몬데니온이 적... 아마도 DC겠지만... 녀석들의 손에 들어갔다고 한다면 보급과 정비의 거점이 없어지잖아.

브라이트: 어떻게든 탈환해야 하겠지만... 인질이 잡혀있으니까 함부로 행동할 수는 없어.

아무로: 소수 병력으로 정찰은 어떨까? 실력에 자신있는 멤버들로 선발을 하지.

마사키: ...음 도몬과 고는 알겠는데 왜 네가 멤버에 들어간거냐? 제스.

제스: 이래뵈도 사격에는 약간 자신이 있습니다. 그러는 마사키 씨는 뭔가 특기죠?

마사키: 나? 나는 일단 복싱과 공수도. 전국대회에도 나간 적이 있지.

쇼우: 전부 뭔가 무술 한가지 정도는 익히고 있는 멤버다. 참과 리리스를 제외하고는.

참: 뭐야. 나도 필살 킥이 있다고. 맞아 볼래 쇼?

쇼: 하하 미안하다 참.

카뮤: 슬슬 도착합니다. 준비는 되었나요?

도몬: 응 언제라도.

카뮤: 저 폐기물 처리용 해지로 잠입합니다. 상황을 확인한 뒤 다시 집결해서 작전을 종료하도록 하겠습니다. 마사키 씨는 저와 함께 가주십시오. 또 헤매면 곤란하니까요.

마사키: 쳇. 미안하게 됐군.

카뮤: 그러면 작전 개시!

라칸: ...묘하군. 론도벨의 움직임이 느리다. 설마 녀석들... 어이 너! 뭔가 이상한 것을 말하지는 않았나?

사관: 당신도 보고 있었잖아. 그런 여유는 없었어.

마슈마: 흥. 치사한 수법을 사용하려 하기 때문이다 라칸. 론도벨과는 정정당당하게 싸워라!! 그것이 하만 님의 의지일껄!!

라칸: (쳇... 느긋한 녀석.)

다바: 리리스 어때?

참. 나는 참이예요. 착각은 곤란해.

다바: 아 큰소리는 내지마. 미안해. 그런데 어땠어?

참. 역시 적이 있어요. 아마 DC라고 하는 사람들인 것 같은데... 인질도 있는 것 같고.

다바: 그렇구... 일단 집합장소로 돌아가자.

카뮤: ... 역시 양동 작전밖에 없는 것 같군요.

[illegible]: 음. 콜로니 내에서 일부러 적에게 발견되어서 주의를 끈 다음. 그 사이에 인질을 구출하도록 하지.

쇼우: 구출 멤버는?

마사키: 나와 도몬. 그리고 [illegible]로 하지.

카뮤: 그러죠. 도몬 씨와 [illegible]오 씨가 있으면 안심입니다.

마사키: ...나는 덤이냐

시로: 진정해. 우리들이 있잖아.
쿠로: 실력 문제라기보다는 방향 감각의 문제이니까.
카뮤: 바로 그 소리입니다. 자 그러면 빨리 작전을 개시하죠.

시나리오 시작

쇼우: 자 잘 되어주면 좋겠지만...

라칸: 뭐라고? 콜로니 내에 잠입했다고?
마슈마: 자 봐라! 어차피 인질을 잡는 것 같은건 가장 저급 작전. 역시 놈들과는 정정당당하게 싸워야 돼!
라칸: 마슈마! 뭐하는 거냐!?
마슈마: 보면 몰라. 인질을 해방시키는 거다. 이렇게 된 이상 인질은 단순한 걸림돌 밖에는 안돼!.
라칸: 그런 바보같은!? 기다려!!
고든: 잠깐 라칸 선생. 움직이시면 곤란한데요.
라칸: ...고든 너...
고든: 나쁘게 생각은 말아 주십시오. 이것도 명령이니까요.
마슈마: 자 어디든지 가라!
사관: ...
라칸: 마슈마... 너, 군법회의 감이다!!
마슈마: 그런 말은 싸움이 끝난 다음에나 하도록 해. 고든 출격한다.
고든: 네 마슈마 님!
라칸: 마슈마 저 바보 녀석이... 이렇게 된 이상 실력 행사로 나갈 수 밖에...

라칸: ... 젠장, 작전을 엉망진창으로...
카뮤: 왔다!!
쇼우: 마사키들은 잘하고 있을까?
마슈마: 자 정정당당하게 한번 붙어보지 않겠나, 론도벨!!

2턴
마사키: 어라? 텅 비었잖아.
도몬: 어찌된 일이지?
사관: 론도벨의 분들입니까?
료: 아 무사하셨군요. 어찌된 일입니까?
관리: 그것이... 마슈마라고 하는 하사관이 해방시켜 주었습니다. 이유는 모르겠습니다만.
마사키: 뭐야 우리들이 나 설 장소가 없잖아.
도몬: 아니야 밖을 봐라.
료: 잘은 모르겠지만 전투가 시작된 것 같군.
마사키: 자 우리들도 가자. 당신은 본대로 연락을 부탁하니다. 모든 문제 없다고.
사관: 알겠습니다.

2턴 스
쇼우: 마사키 성공이냐?
마사키: 잘은 모르겠지만 그런 것 같다.
쇼우: ?
료: 인질은 구했다. 우리는 아무일도 하지 않았지만.
카뮤: 하여튼간 작전은 성공한 것이군요.
마사키: 뭐 그런거지.

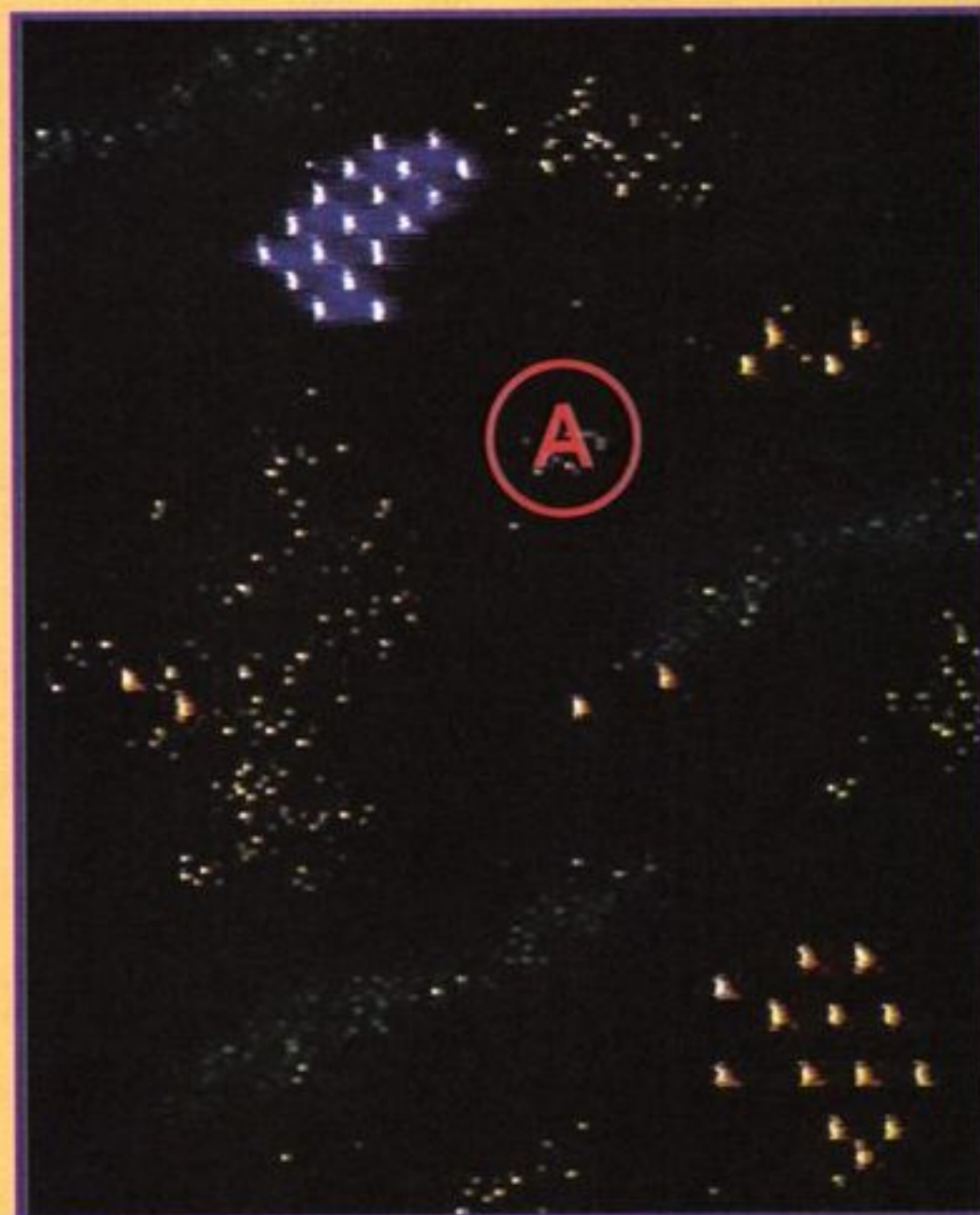
카물: ...콜로니는 싸움의 길을 선택했다... 그러면 우리들이 해 온 일은 대체 뭐였지...
히이로: 싸움에는 각오가 필요하다. 그것을 이해하지 않은 채로 콜로니는 싸움의 길을 선택한 것인가...
토로와: 나의 임무도 머지않아 끝난다...
브라이트: 또 녀석들인가!
미아: 함장! 긴급 뉴스입니다!!
브라이트: 뭐지?
미아: 지구와 포세이달-게스트 순 사이에 휴전이 성립되었다고 합니다.
브라이트: 휴전... 이렇게 빨리?
미아: 그리고 곧 연방은 콜로니 연합에 대해 독립을 인정하지 않는다는 경고를 발행. 콜로니 연합은 임전태세에 들어갈 것 같습니다!
브라이트: 이런! 바로 그것이로군!
카부토: 무슨 의미지?
브라이트: 연방도, 포세이달-게스트군도 흑심많은 녀석들의 집단이라는 거지. 전쟁을 정치의 도구로 이용하려 하고 있어.

시나리오 에필로그

아무로: 어떻게하지 브라이트? 아무래도 연방과 콜로니 연합은 일촉즉발의 상태인 것 같다. 이대로라면 우리들도 말려들어 버릴거야.
쥬도: 콜로니와 싸운다면 나는 안할거야. 아무리 DC가 뒤에 있다고는 해도 실제 싸우는 것은 콜로니의 주민이니까.
브라이트: 음... 섣불리 콜로니의 상관한다면 포세이달-게스트군이 원하는대로겠지.
효마: 그것이 무슨 의미지?
아무로: 다시말해 포세이달 게스트 군은 지구측의 내부 분쟁을 이용하려 한다는 거지. 내부분쟁에 들어가면 국력은 쇠퇴한다. 바로 그것을...
효마: 더러운데.
아무로: 그리고 연방으로서는 콜로니와 포세이달 군 양쪽과 싸우게 되는 것을 피하고 싶었을테고. 양자의 이해가 일치되어서, 휴전이 결정된거다.
카부토: 그렇다면 콜로니의 뒤를 조종하고 있는 DC를 물리치면 되는것 아닌가?
미사토: 그렇게 일이 간단하지는 않아요. 콜로니 측의 연방에 대한 깊은 불신감이 큰 원인이니까 DC만 해치우면 끝나는 문제가 아니죠.
시노부: 그러면 어떻게 해야하지?
브라이트: 일단 자미토 중장에게 연락을 취하자. 어떻게해서든 연방과, 콜로니의 전면전은 피하지 않으면 안돼.
시겔: 함장 통신이 들어왔습니다.
브라이트: 통신? 누구로부터인가?
시겔: 기리암 예가라는 사람입니다만.
브라이트: 모르겠는데...
아무로: 아...
브라이트: 아무로, 알고 있나?
아무로: 아니 신경 탓이겠지
시겔: 아 기다려 주십시오. 소속은...웨고?
브라이트: 웨고라고? 그것은...
시겔: 어떻게 할까요?
브라이트: 연결해다오. 사정을 들어보자.

기리암: 처음 뵙겠습니다. 브라이트 대령. 저는 웨고의 기리암 예가 소령입니다.
브라이트: 이야기는?
기리암: 당신들과 만나고 싶어 하는 분이 있습니다. 본래 당신들의 동료였던 쿠와트로 바지나대위 입니다.
브라이트: 쿠와트로 대위가? 지금 어디에?
기리암: 일단은 콜로니... 라고 해두죠. 쿠와트로 대위는 당신들을 만나 자세한 이야기를 하고 싶어하는데 어떻습니까?
브라이트: ...알겠습니다. 안내를 부탁합니다.
기리암: 자 그러면 지금부터 그쪽으로 가겠습니다.
아무로: 쿠와트로 대위...
브라이트: 카이의 말이 맞다면 콜로니 연방과 DC의 관계를 확실히 할 수 있을 것입니다.

레디: 각하 부르셨습니까?
토레스: 레디 너는 지금부터 당분간 우주로 가다오.
레디: 우주?
토레스: 그래 지금 디탄즈가 하는 방법으로는 콜로니와의 건쟁을 피할 수 없다. 너라면 그것을 가능하게 할 수도 있을 거다.
레디: 그렇게 나...
토레스: 너는 좀더 경험을 쌓아서 내 방법을 배우게 하고 싶다. 지금 콜로니의 지구는 대단히 위험한 관계야. 콜로니와 지구의 충돌은 어떻게 해서든 막아야 한다.
레디: 각하의 의지에 따르겠습니다
토레스: 레디
레디: 네?
토레스: 모든 것을 부드럽게 처리하는 거다! 알았지.
레디: ..네.

제 49화 재회의 샹 킹덤 and 50화 하만의 환영

초기적
큐베레이(하만 LV32), 함마함마(이리아 LV31), 드벤울프(아리아스 LV31), 베르가 기로스(LV28×4), 비그로(LV28), 드벤울프(LV28×3), 잔지발(LV28), 드라이센(LV28×3), 바우(LV27×4), 얏시마(LV26×2)

공략
F의 마지막 시나리오를 기념하기 위해서인지 우리들의 스타 쿠와트로 바지나와 하만이 동시에 모습을 드러낸다. 게다가 하만은 2번 이동 가능 상태. 공연히 가까이 가는 것은 죽음을 부르는 일이다. 4턴째에 A에서 쿠와트로의 백식이 원군으로 등장. 적들의 HP가 전반적으로 많기 때문에 기다리는 작전이 필요한데 여기에서 유용하게 쓰이는 것이 백식의 맵병기다. 백식의 맵병기는 열혈을 걸고 쏘았을 경우 10,000점 가까이 줄이는 데다가 쿠와트로에게는 각성이 있어서 이동한 다음에 맵병기의 사용이 가능하다는 것이 대단한 강점. 타이밍을 잘 맞춰서 사용해 보자.

SUPER ROBOT

드디어 모습을 드러낸 하만

쿠와트로도 다시 등장했다. 끝날 때가 되어서...

시나리오 프롤로그

니나: 기리암 소령이 도착했습니다.

브라이트: 환영합니다 기리암 소령

기리암: 잘 부탁합니다

제스: 아 죄송합니다. 좀 물어보고 싶어서요. 기리암 씨가 타고 오신 기종 설마 겟슈페스트아닙니까?

기리암: 네가...제스냐?

제스: 네? 저를 알고 계십니까?

기리암: 역시 그렇군. 너의 아버지인 스타로드 박사와는 예전부터 아는 사이다. 너 겟슈페스트마크2는 박사에게서 받은 것이네.

제스: 겟슈페스트파크...마크2?

기리암: 어쨌든간에 실험용으로 만든 것 같네.

제스: 헤..아버지 또 새로운 연구를...

브라이트: 길리엄 소령. 도착하자마자 미안하지만 쿠와트로 대위가 있는 콜로니로 안내해주지 않겠습니까? 여기서는 한시라도 빨리 해결해야 한다고 생각하기 때문에...

기리암: 알겠습니다. 장소는 사이드6. 콜로니의 이름은 상킹덤입니다.

제스: !?

노인:...

브라이트: 상킹덤? 어디선가 들은 것 같은...

길리엄: 13년 전에 같은 이름의 콜로니가 존재했었습니다.

브라이트: 아 ...아마 안전 평화주의를 제창한 입헌군주제의...

길리엄: 그렇습니다. 당시 UN을 탈퇴해서 독자노선을 걸으려했던 콜로니 국가. 그것이 상킹덤입니다.

...하지만 국왕의 돌연 ...에 의해서 살아지고 ...만...전설의 왕국..이죠?

기리암: 잘 알고 계시는 군요. 그 왕국이 지금 새로운 국왕을 맞이하여 부활했습니다. 다시 완전 평화주의를 걸고서.

브라이트: 과연... 하지만 지금과 같은 상태라면 그 이상을 실현하기에는 힘들지 않을까요?

길리엄: 분명히...하지만 지금은 한 국가의 흥망이라고만은 인식되지 않기 때문에 방해도 없습니다.. 어려워지는 것은 지금부터죠. 자 그러면 그곳으로 안내하겠습니다.

암: 다바, 왜그래?

다바: 포세이달이 그렇게 간단하게 물러난 것이 걱정이다. 신경이 쓰여.

렛시: 확실히 이상한 점이 있어. 하지만 브라이트 함장의 말로는 단순한 일시 철수에 지나지 않는다고 하던데

다바: 그건 알겠어 하지만 이렇게 되니 포세이달과 게스트와의 관계도 다시 보지 않으면 안되겠는걸.

암: 왜

다바: 지금까지 나는 포세이달 군과 게스트를 대등한 관계라고 생각하고 있었어

하지만 이번 휴전에서는 포세이달의 의지가 느껴지지 않아.

렛시: 나도 그렇게 생각해. 적어도 내가 보기에는 게스트에 대해 포세이달은 대등한 조건을 내세웠을텐데... 하지만 이번 휴전은 포세이달에게 상당히 큰 피해였을거야.

암: ? 그런 것을 어떻게 알지?

렛시: 촌스러운 것들은 이래서 안된다니깐

암: 뭐야 원래 13인중이라고 잘난 척 하기는..

다바: 그러니까 이런 이야기야 이번 싸움은 포세이달 군이 전면에 나섰었어. 그것은 알겠지?

암: 그건 그렇지 잔뜩 싸웠었으니까

다바: 그만큼 포세이달 군의 공적이 컸다는 이야기이지. 그 공적이 이번 휴전으로 사라지고 만거야.

암: 으응..큰 손해를 봤겠네.

다바: 포세이달로서는 대단한 불만이었겠지. 그런데도 휴전에 응했다는 것은 뭔가 약점을 잡혔다는 이야기야...그렇지 않으면...

렛시: 저 포세이달이 그렇게 바보라고는 생각이 들지 않아. 무언가 속셈이 있을 지도 몰라.

다바: 그래

암:...뭐 어찌되도 좋잖아 모르는 일을 괜히 고민해도 소용없잖아

다바:... 그래 암의 말이 맞아. 지금은 이 별 사람들을 도와 주는 것이 제일이야. 포세이달의 일은 잠시 잊도록 하자

토레스: 곧 상 킹덤에 도착합니다.'

브라이트: 레이다 이상은 없나.

마야: 네! 지금은..앗..아닙니다! 반응 있음! 적입니다!! DC라고 생각됩니다!

브라이트: 전원 전투 배치

기리암: 저도 나가겠습니다. 돕게 해 주십시오.

시나리오 시작

하만: 설마... 론도벨이 상 킹덤의 바로 옆에 있다... 우연이라고는 생각하기 힘들어

...마야. 그러면 역시

하만: 녀석은 원래 론도벨의 멤버다. 동료와 접촉하려고 할 가능성은 충분하지.

쥬도: 큐베레이?! 설마 하만 칸인가?

브라이트: 설마 갑자기 DC와 접촉할 줄은.

이무로: 하지만 이것은 기회다. 하만을 해치우면 DC는 붕괴한다. 그렇게되면 콜로니의 무모한 행위를 멈출 수 있을지도 몰라.

4턴 초

크와트로: 하만 ...아무래도 결판을 내지 않으면 안될것 같구나.

하만: 이 프렛사...사아나!! 이 녀석 잘도 뻔뻔스럽게도..

기리암: 쿠와트로 대위?! 괜찮겠습니까?

쿠와트로: 아, 가만히 보고만 있을 수는 없었다. 이 싸움... 책임은 나에게 있다.

시나리오 에필로그

브라이트: 오래간만이군 크와트로 대위.

크와트로:....지금 와서 당신들의 앞에 얼굴을 내밀만한 입장은 아니지만...

브라이트: 어느정도 사정은 알고 있습니다. 하지만 지금은 콜로니와 지구의 대립을 막는데 협력해 주셨으면 합니다만

기라암: 그 전에 먼저 우리들을 보호해 준 상 킹덤의 대표를 만나 주십시요. 제발 당신들을 만나고 싶다고 말하고 있으니까요

브라이트: 우리를? 알겠습니다. 받아들이죠.

브라이트: !?? 이 분은?

리리나: 처음 뵙겠습니다. 리리나 피스크라프트라고 합니다.

젝스: (?? 역시 리리나...)

노인:...

브라이트: 아 론도벨의 사령관 브라이트 노아입니다.

리리나:전에 몇번이고 여러분의 활약을 눈으로 볼 수 있는 있는 기회가 있었습니다. 소문 이상으로 멋진 활약이었습니다.

브라이트:...대단히 감사합니다.

리리나: 우리는 완전 평화주의의 입장이기 때문에 여러분을 도울 수는 없지만 무운을 빕니다.

브라이트:? 당신들은 전쟁을 부정하고 있는 것이 아닌가요?

리리나: 물론입니다 무력에 의한 해결은 증오를 낳을 뿐입니다. 결코 인정할 수는 없지요.

하지만 그것을 사람에게 강요할 생각도 없습니다.

브라이트:... 하지만 현실이 그것을 허용해 줄까요

리리나: 어려운 일이라는 것은 알고 있습니다. 하지만 현실이 그렇다라는 사실을 도망치기 위한 방편으로 쓸 생각은 없습니다. 또 그 각오가 없었다면 완전 평화주의를 외치는 일도 무의미하겠지요.

브라이트: ..과연...

리리나: 그런데 여러분을 이곳에 초대한 것은 이유가 있습니다. 여러분에게 어떤 사람을 구해 달라고 하기 위해서 입니다.

브라이트:어떤 사람?

리리나 : 히이로 유이라고 하는 소년입니다. 그는 콜로니를 위해서 싸워 왔습니다. 하지만 지금 콜로니는 그를 배신해 버렸지요.

브라이트: 그러나 어째서 우리에게?

리리나: 파간. 그의 자료를

파간: 네...여기 있습니다

브라이트: !?이 소년은!

리리나: 당신들이 그에게 몇번이고 생명의 위협을 받은 것은 알고 있습니다. 하지만 그는 결코 악인은 아닙니다. 콜로니와 지구의 대립은 그를 위험 속으로 몰아 넣고 있습니다. 그를 구할 수 있는 것은 당신들 뿐이라고 생각했습니다.

브라이트:하지만...

리리나:어려운 일이라는 것은 알고 있습니다. 찾을수만 있다면...정도로 좋습니다. 어떻게든 부탁드립니다.

브라이트:....알겠습니다. 노력해보지요. 그런데 한가지 묻고 싶은 것이 있는데 당신과 그의 관계는 어떤 것입니까?

리리나: 그래요. 그는 나를 구해 주었습니다. 그리고 동시에 나를 죽일려고 노리고 있습니다.

브라이트: ?

리리나: 나는 그로부터 여러가지 사실을 배웠습니다. 그와 만나지 못했더라면 이렇게 상킹덤의 여왕이 되는 일도 없었을 것입니다. 내게 있어서 히이로는 그런 인물입니다.

젝스: (리리나....)

노인: 걱정하는군요. 젝스.

젝스: 응? ...뭐를?

노인: (좀 마음을 여는게 어때요 젝스)

파간: 리리나 님 오늘 오는 전학생은 괜찮을까요?

리리나: 왜 그럽니까 파간?

파간: 롬페러 재단의 중심 인물인 델마유 공의 피붙이라고 들었습니다.그렇게 겉으로 대놓고 말하고 있지는 않지만 상킹덤의 평화주의를 껄끄럽게 생각하고 있는 집단. 뭔가 책략이 있다는 생각이 듭니다.

리리나: 롬페러 재단은 상킹덤의 평화국가 건설의 교육방침을 배우고 싶어서 그를 위해 유학생을 전학시키고 싶다고 말했습니다. 걱정할 필요는 없어요.

파간: 재단을 전적으로 신용하는 것은 저에게는 불가능합니다만..

리리나: 사람을 의심해서는 아무것도 시작되지 않습니다. 게다가 우리는 아무 것도 숨길 일이 없고요. 이 일을 이해시키는 데에는 좋은 기회라고 생각됩니다.

리리나: 당 학원의 이사장을 맡고 있는 리리나 피스크라프트입니다. 잘 오셨습니다 상스킹덤에..

도로시: 상킹덤에 프린세스가 학원 이사도 겸하고 있다는 사실은 알고 있었습니다. 다시 인사드려서 도로시-카타로니아. 존경을 표합니다.

리리나: 나 혼자서는 아직 아무것도 할 수 없어요. 아버지가 주창하신 완전 평화주의의 공부를 함께 배우고 있는 중입니다.

도로시: 알고 계시겠지만 저는 롬페러 재단에서 왔습니다. 재단은 지금 이 전란의 세상에서 무기를 취급하고 있습니다. 상킹덤의 방침에 저는 상당히 흥미가 있어요. 혹시 그러한 녀석들이 쳐들어 온다면 어떻게 하실건가요 이 아름다운 ...

이 앗 하는 순간에 없어져 버린다. 그런 일을 생각하면 풍요로운 마음조차도 빼앗겨 버리지 않을까요 누구라도 그런 어만스러운 바보들에게 잠자코 이 나라를 넘겨주고 싶지는 않겠지요. 그때는 어떻게 하실거지요

리리나: 나는 이 세상에 어리석은 사람은 없다고 생각합니다. 대화를 하면 서로를 이해 할 수 있지요. 이것이 모든 사람에게 평화를 줄 것이라고 믿고 있습니다.

도로시: 리리나 님. 나도 어리석은 사람입니다. 나는 전쟁이 좋습니다 너무 너무 좋아요. 그런 나는 이 나라에 있어서 방해만 되겠지요

리리나: 아닙니다 상 킹덤은 그러한 논의를 할 수 있는 장소로 만드는 것이 제일 목표입니다 지금부터라도 여러가지 이야기를 해 보지요 도로시 씨.

도로시: 저는 도로시로 충분합니다. 리리나 님

리리나: 저도 리리나라고 불러 주세요.

도로시: 그건 안돼지요.

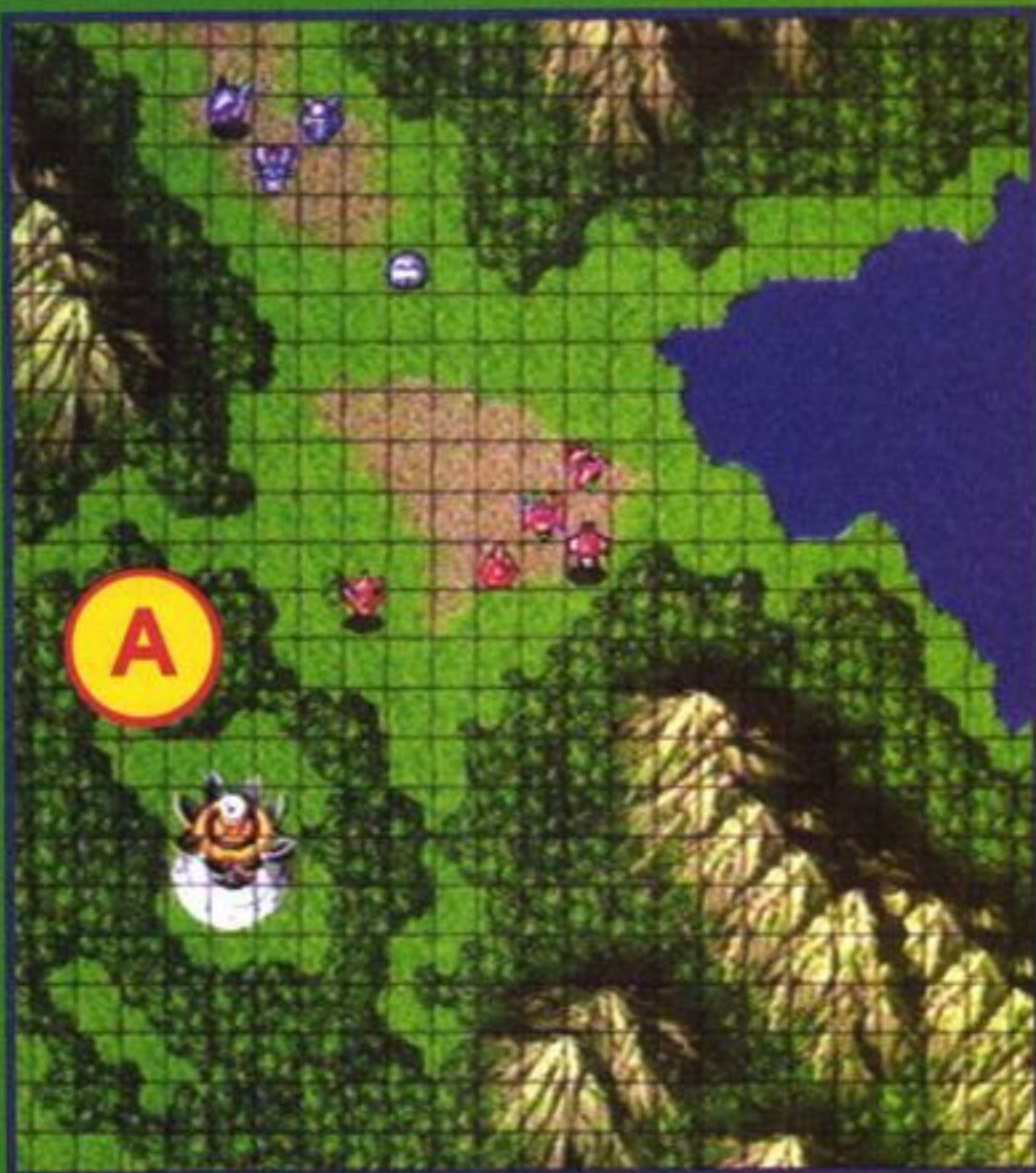
리리나: 네?

도로시: 리리나 님은 세기의 히로인 리리나 님은 나의 우상이니까요

도로시: (후후후 ... 론도벨이 일망하고 DC가 콜로니를 선동한다... 후후후 재미있는 일이 될 것 같은데) 빨리 전쟁이 되라

슈퍼 로봇 계열

슈퍼 계열의 경우 [illegible] 지면관계상 [illegible] 스테이지와 차이가 나는 부분만을 집중적으로 소개합니다. [illegible] 부분의 [illegible] 파트를(번호가 붙는 부분 「■」) 참조하기를. [illegible] 부분에 정상적으로 삽입되었으니 무시하셔도 됩니다. [illegible] 약간의 분석방법의 차이가 있습니다만 그런 곳은 [illegible]

제2화 대결!? 마징가Z 대 겟타로봇G

조기적

겟타 드래곤(아수라 남작 LV 6/부스터), 비행요새 구르(브로켄 LV6/프로페란트 탱크), 기계수 토로스D7, 가라다K7, 다브라스M2

증원

겟타로보(류 LV 3) A에서 등장

공략

보스보로토의 막강한 정걸과 무모함에는 경탄을 금치 못하면서 전진을 하지만 무리는 하지 맙시다. 그래도 에너지 회복계의 유일한 캐릭터이므로 가급적이면 키워 두고 싶은 생각이 간절하죠. 강력한 지원군이 없는 우리 편은 망할 수도 있으니까요. 4턴 쯤 A에서 등장한 류의 겟타와 함께 격돌을 합시다. 꿈의 겟타로보 대 겟타로보G의 대결!! 결국 겟타의 제 성능을 100% 발휘하지 못한 적군들은 마징가 군단과 겟타로보를 타고 등장한 류마들에 의해 완전히 패배합니다. 이것을 본 브로켄은 할 수 없이 도주하므로 브로켄을 먼저 처부수는 것이 유리합니다.

불쌍한 보스지만 유일한 에너지 회복계의 캐릭터이니 키우지 않을 수 없다

겟타 드래곤이 파괴되면 브로켄 백작은 철수한다. HP 20,000이나 되는 녀석으로 상당한 고전이 예상되지만 아수라보다 먼저 부숴 두면 이득(?)

시나리오 프롤로그

사야카: 카부토! 언제까지 자고 있을 거야?

카부토: 뭐야 사야카 오늘은 일요일이니까 좀 더 자고 있어도 괜찮잖아...아아암~

사야카: 오늘 테스라-라이히 연구소에서 연구생이 오기로 한 날이잖아. 곧 도착할 시간이야.

카부토: 아. 그랬었나? ~아아암~ 잘자.

사야카: 안돼요 카부토 군! 일어나요!

SE 우당탕 쿵탕

카부토: 아야야- 뭐야 난폭하게...

사야카: 언제까지 꿈지럭 거릴거야. 빨리 준비해요.

카부토: 안녕하세요. 유미 교수님.

유미교수: 아 카부토군. 마침 잘됐네 방금 도착한 테스라 라이히 연구소의 연구생 Hazard-Kim (이하 H K) 군이네.

H K : 처음 뵙겠습니다. 카부토 님.

카부토: 아~~잘 부탁해. Kim.

H K : 실은 그것은 가명이고 진짜 이름은 알폰느-레이-슈타인벡 3세입니다.

카부토: 호오~~ 그래서 애칭은 바둑이냐?

H K : 아차~~ 잘도 알고 계시는군요...농담이고요. 진짜로 HK라고 불러주세요.

연구원: 박사님. 사오토메 연구소에서 연락이..

유미교수: 사오토메 연구소에서? 연결해 주게나.

사오토메 박사: 유미 교수! 급히 마징가Z를 출격시켜 주게나.

유미교수: 도대체 무슨 일입니까? 사오토메 박사.

사오토메: DC의 아수라 남작에게 겟타로보G를 빼앗겼네..

유미교수: 겟타G를?!!

사오토메: 류들이 겟타의 테스트를 하고 있는 틈을 타서..

유미교수: 알겠습니다. 급히 마징가Z를 출격시키지요.

사오토메: 부탁합니다. DC에게 겟타로보G를 넘겨 줄 수는 없으니까요.

유미교수: 카부토 군은?

사야카: 카부토라면 벌써 나갔어요.

유미교수: 후후. 과연 행동이 빠르군.

사야카: 그냥 성질이 급할 뿐이라고요. 그럼 아빠, 나도 나갈께요.

HK : 아! 저도 출격하겠습니다.

유미교수: 그렇지만 Kim군...

HK : 맡겨주세요 이런 일이 일어날까봐 게슈페스트를 가져왔으니 조금은 도움이 될 수 있을 겁니다.

유미교수: 알겠네 조심하게.

시나리오 시작

카부토: 자 나가신다.

사야카: 기다려 카부토.

카부토: 뭐해 빨리와.

사야카: HK의 게슈펜스토도 같이 출격하기로 했다고.

카부토: 헤에..열심히 할 마음이 보여서 마음에 들었어.

H K : 자 그럼 사오토메 연구소로 급히 가지요.

아수라: 뭐야 이 겟타 로보는... 이렇게나 다루기가 힘든 머신 일줄이야.. 크훗. 엄청난 가속!?! 이래가지고서는 몸이 견디지를 못하겠어..

브로켄: 뭐하고 있는 건가 아수라! 빨리 안하면 겟타 팀이 몰아온다고.

아수라: 아-알고 있다고 하지만 이 녀석이.. 우와앗~

브로켄: 지금 놀고 있을때냐!

아수라: 놀고 있는게 아니라고 에에잇.

보 스: 잔자잔~

브로켄: 앗 고물 로봇이..

보 스: 뭐? 내 보스보로트를 깔보다니.

아수라 폭발 장면

아수라: 아이[illegible]

[illegible]

브로켄: [illegible] 같으니라고. [illegible]단 철수[illegible]

시나리오 에필로그

사오토메 박사: 미안 류마 군, 하야토 군, 벤케이 군. 우리들의 부주의로 겟타로보G를 망가뜨리고 말았네.

류마: 이는 아수라 백작이 악랄한 것 뿐입니다. 박사의 책임이 아니지요. 그렇게 말하신다면 저희들의 책임도 있습니다

하야토 : 박사님 파괴된 겟타의 수리는 얼마나 걸리겠습니까

사오토메: 음 겟타에 상당한 대미지가 남아 있네. 신중하게 재조정을 한다고 하더라도 반년은 걸릴 지도 모르겠네

벤케이: 그렇게나!? 나 원참

류마: 할 수 없지. 지금은 DC의 잔당들이 산발적인 게릴라전으로 덤벼오는 것 뿐이니까 큰 일도 없고 이 정도로 참아야지

HK:아. 말씀 중에 죄송하지만요. 잠깐 괜찮습니까?

사오토메: 자네는?

사야카: 아 소개가 늦었어요. 테스라 라이히 연구소에서온 HAZARD-KIM 군이에요 우리들은 HK라고 부르고 있지만요.

사오토메: KIM..그러면 KIM박사의 아들인가? 많이 컸구만

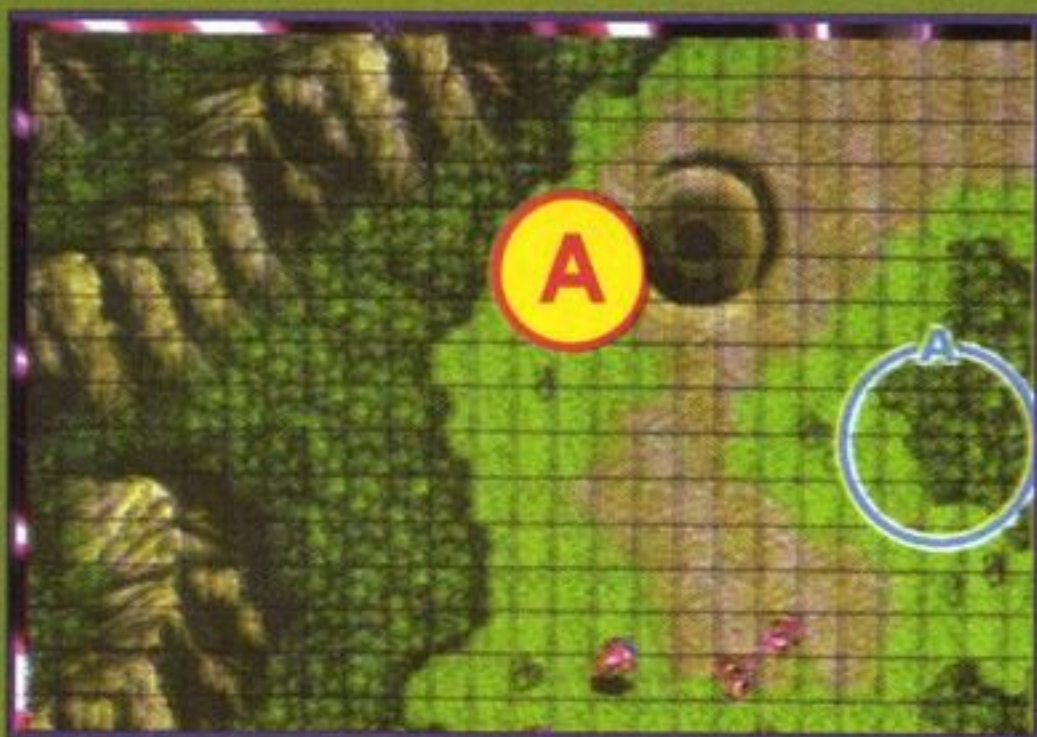
류마:박사님. 알고 있는 사이입니까?

사오토메: 아 학회에서 얼굴을 본 적도 있고.. 김 박사라면 최근 겟타선의 연구도 하고 있다고 들었는데

HK: 그렇습니다 뭔가 도움이 되지 않을까해서

사오토메: 테스라 라이히 연구소에서 도움을 받는다면 대단히 좋겠지만...괜찮겠나?

HK:맡겨주세요 아버지에게 연락하겠습니다.

제 4화 하늘로부터의 충격

초기적

비행요새 구르(헬박사 LV7/프로페란트 탱크S), 메카사우르스.버드 3기, 기계수 다브라스 M2 2기, 가라다K7 2기, 자크 개량형 2기, 돔2 1기.

공략

그렇게 쓸모없어 보이는 적의 텍사스 맥은 우선 이동력부터가 기어가는 편이어서 전혀 도움이 안되는 바보로 괜히 끌고 다닐 생각은 말고 단순무식형 전투에나 참가시키는 것이 좋다. 3턴째 운석에서 데빌건담같이 생긴 녀석이 등장해서 맵 좌측 상단으로 사라진다. 어차피 곧 다시 헤어질 단쿠가 팀에게 미련을 갖지 말고 마징가나 겟타, 주인공(플레이어)을 키우는 것이 이득. 이러한 판이니 전진의 전진을 거듭하는 우리팀!! 그러나 헬박사는 대미지를 받자 그대로 도주를.... 전반적으로 밸런스가 나쁜 스테이지다. 나오자마자 티격태격 대는 시노부와 코우지의 인생관이 의심스러운 시나리오에 3턴째 나타난 데빌건담(얼티메이트 건담)의 정체를 알아보지도 못하고 끝나는 시나리오..

무식이나 제멋대로의 성격을 가지고 있는 시노부는 처음부터 코우지와 말싸움을..

시나리오 프롤로그

사야카: 아 어땠어 HK 조금 시간이 걸리는 것 같던데..

HK: 됐다 졌어. 아버지는 참. 얼굴 볼 때마다 그 소리라니깐

사야카: ? 무슨 소리야

HK: 응 대단한 일은 아니고요. 그것보다 겟타로보의 일인데 연구소에서 협력을 간절히 원하고 있어요

류마: 그래. 다행이군 그러면 G를 테스라 라이히 연구소까지 보내지 않으면 안되겠군.

새파란 얼굴의 헬박사는 겁먹어서 파래진 것이 아니라 분에 못이겨서(?) 어쨌든 철수 캐릭터

코우지: 야 사야카 우리도 같이 가자. 한번쯤 테스라 라이히 연구소를 보고 싶었어

사야카: 그렇군...아버지 괜찮겠어요?

유미: 그래 마음대로 해라 다른 연구소를 견학하는 것도 좋은 공부가 될테니까

사야카: 그래요 특히 코우지에게는

코우지: 뭐야 나도 조금은 공부를 하고 있다고

사야카: 그러면 앞으로는 시험에서 낙제점 받는 일은 없어지겠네

코우지: 그런 옛날 이야기는 그만 하자고...

코우지: 근데 왜 보스가 있지? 거기다가 보스보로트까지 싣어 놓고..

보스: 괜찮아 나만 놓고 가려고 하다니 싱겁게스리 코우지..

사야카:그것 참 떠들썩한 여행이 되겠네.

코우지: 아아 여긴가 과연 큰 건물이다. 과연 노벨상 수상자를 8명이나 배출해 낸 테스라 라이히 연구소군

사야카: 정말, 설비에도 돈이 들어갔네..우리 광자력 연구소에도 조금 나누어 줬으면...

코우지: 그렇게 광자력 연구소의 돈이 부족했나?

사야카: 당연하지 아버지는 아무 말씀 없으시지만 정부에서 주는 눈곱만큼의 연구비로는..광자력 관련 특허료도 그렇게 많이 들어오는 것도 아니고..

코우지 : 왜?

사야카: 그거야 광자력은 사용하기가 무척 어려운 에너지라서.. 초합금Z라도 거의 일반에는 사용이 안되고 있잖아

코우지: 하긴 초합금Z로 만든 냄비나 주전자를 본 일이 없으니까

사야카: 냄비 등에는 보통 사용하지 않을 거라고 생각되지만... 그러니까 코우지도 마징가를 망가트리거나 하면 안돼

코우지: 그런 이야기가 왜 나한테 돌아오는거지

SE 지진음

사야카: 꺄앗!?

코우지: 뭐야 지진인가?

사야카: 그것치고는 너무 짧았는데....뭘까?

HK: 코우지, 사야카 님 미안하지만 조금 도와주지 않으실래요.

사야카: HK 무슨 일이 있었어?

HK: 근처에 운석이 떨어졌는데 그것이 아무래도 이상해서 조사를 갈려고요

사야카: 이상?

HK: 예, 손이 6개, 발이 8개 달려서 눈에서 괴 광선이 비비비- 나가는... 아니 그게 아니라..계산으로 봐서는 바다에 떨어져야 할 녀석인데 도중에 궤도가 변해 버렸더라고요. 조사할 필요가 있다고요.

코우지: OK! 재미있어지잖아. 류마 일행에게도 알려줘야지.

류마 : 이근처 인데

사야카:이상하네 크레타가 안보여

하야토: 그 만큼의 충격이니 상당히 큰 크레타가 생겨야 하는데..

코우지: 어라.. 저건가?

HK: 어라 크레타치고는 너무 작은데요.

코우지: 하지만 그 외에는 수상해 보이는 것도 없고 우선 상태가 이상하니까 조사하러 온거 아니겠어. 그러니까 크레타가 작아도 이상하지는 않잖아.

사야카 : 응―그것도 그렇지만

코우지: 어쨌든 간에 조사다! 조사! 서두르지 않으면 군의 녀석들에게 선두를 뺏긴다고.

시나리오 시작

코우지: 자, 군의 녀석들이 오기 전에 조사 시작이다.

사야카: 아마 앞으로 20분정도면 올 것 같으니까 빨리하지 않으면...

코우지: 뭐야 구르가!?

헬박사: 우웃!? 마징가Z!? 가부토 코우지인가!? 왜 이런 곳에!?

사야카: 헬 박사!?

코우지: 그건 이쪽이 할 말이라고. 너야 말로 미국까지 와서 뭐하는 거야!

사야카: 설마 그 운석 DC하고 무슨 관계가?

헬박사: 너희들하고는 아무런 관계도 없다. 목숨이 아깝거든 빨리 여기서 떠나라!!

코우지: 헤에 건방진 소리하고 있네!! 좋다 때려 눕혀주지!!

사야카: 코우지 군! 운석의 조사는 어떻게하고?

HK: 어찌 되었든 간에 녀석을 쓰러트리지 않고서는 불가능한 이야기잖아요. 그렇다면 싸울 수 밖에 없잖아요.

사야카: 응 그렇네. 할 수 없지

잭: OH! 역시 겟타로보와 마징가Z군요!! 상대는 DC지요! OK 돕겠습니다.

류마: 잭인가!

HK: 뭐, 뭡니까 저거?

사야카: 텍사스 맥이예요. 우리들 편

HK: 오오 저게 그 소문의 ...굉장해 너무 멋지다.

사야카: 진심이야?

시노부: 오오 뭔가 시끄럽다 고 했더니 DC의 잔당과 마징가, 겟타 로보가 아니야!

마사토 : 어떻게 할거야?

시노부: 당연히 DC의 잔당들을 날려버리는 거지!

마사토: 거참 여전히 변함없다니깐 괜찮아 류마?

료: 여기에서는 그렇게 할 수 밖에 없잖아. 조사의 방해를 받는 것은 좋지 않아.

사라: 이 이상 일을 망치면 감봉정도가 아니라고 조사대가 도착하기 전에 처리를 해버리자고!?

코우지: 뭐야 저 녀석들....연방군인가

시노부: 아! 너 가부토 코우지지? 난 연방군 환태평양 12사단 소속 제13특별기갑부대, 통칭 (수전기대)의 후지하라 시노부다! 여기는 우리에게 맡겨두고 너희들은 뒤로 빠지라고.!!

코우지: 뭐라고!? 나중에 와서는 건방진 소리하고 있네 너야 말로 뒤로 꺼지라고!!

시노부:너 임마....사람이 어른스럽게 말하니까 기가 살아서...네가 그렇게 나오면 우선 너부터..

마사토: 시노부, 참으라니깐 ...아 미안합니다. 시노부 녀석 다혈질이어서...하지만 지금은 이쪽도 위의 명령으로 움직이고 있어서 보고도 보지않은 척 할 수는 없는 사정이니 어때요? 여기서는 공동 작전으로...

시노부: 어이 마사토!! 멋대로 이야기를 진행시키지 말라고 리더는...

사라: 스톱!! 시노부 거기까지 해둬 민간인에게 싸움 걸어서 어쩌자는 거야

시노부: 우....알았다고...

코우지: 헤헤 쌤통이다

사야카: 코우지 군 까불지 말아요

코우지: 웃....

료: 그러면 협력 부탁합니다.

사야카 : 알겠습니다

헬 박사: 오옷 이것은....!?...? 아냐 기다려봐....보고에 있었던 것과는 상당히 형태가 틀린 것같은데

사라: 이것이 저 운석의 정체!?

사야카: 뭐...뭐야? 저 거대한 로봇트...

류마: 이런 도망간다.

헬박사: 이런 도망치게 해서는 안돼지. 아수라 남작을 불러라 저 녀석을 뒤쫓게 해!

DC병사: 알겠습니다.

코우지: 젠장 빨리도 도망가는 녀석이군. 대체 정체가 뭐야

사라: 빨리 여기를 결판짓고 우리도 뒤쫓지 않으면...

류마: ...하야토 지금 로봇 본 기억 없니?

하야토: 그래 나도 지금 그 생각을 했어... 그런데 아무래도 생각이 나지 않아.

전투 후

코우지: 제길 시간을 낭비하게 하다니. 빨리 아까 그 녀석을 추적하지 않으면...

샤피로: 어떻게 된 것인가. 후지하라 중위? 전투가 있었던 같은데 무슨 일인가?

시노부: 아...샤피로, 가 아니라 키츠중령! 저 이것은..

사라: DC 잔당의 부대와 접촉, 전투가 벌어졌읍니다. 운석으로 보였던 것은 거대로봇으로 북서쪽으로 이동했습니다

샤피로: .....그래서?

사라: 아. 저들은 DC잔당과의 싸움에 협력해 준 사람들이에요 대장도 알고 계시지요? 마징가Z의 카부토 코우지 씨와 겟타로보의...

샤피로: 그런 것을 묻고 있는게 아니야. 그 거대로봇의 추적은 어떻게 되었나

사라:...DC 잔당의 저항이 심해서 추적은 불가능했읍니다.

샤피로: 이런 쓸모없는... 너희들의 사명은 의문의 운석 조사를 위해서였다. 운석이 거대로봇이었다고 한다면 그것을 추적해야 하는 것이 당연한 것 아닌가... 그런데 본래 목적을 잊고 전투에 열중해 버리다니...

시노부: 그렇게 말할 수 있소, 샤피로 씨! 적하고 조우했는데 싸울 수 밖에 없잖아요. 그렇지 않으면 대체 됩니까? DC와의 싸움은 민간인에게 맡기고 우리는 달아나란 말입니까?

샤피로: 바로 그거다. 그것이 너희들에게 주어진 사명이니까. 명령을 지키지 못하면 군인으로서 실격이다.

시노부: 너...

마사토: 참아! 시노부!

샤피로: 후지하라 중위는 명령 위반 또는 상관모독 죄로 구속한다. 이어서 도주한 거대로봇의 추적을 사라 소위에게 맡긴다.

시노부: 뭐라고....샤피로..너!

료: 그만 둬 시노부 이 이상 일을 크게 만들지 말라고! 네가 불리하게 될 뿐이야!

시노부: 젠장....!

샤피로: 거기있는 민간인들도 동행을 해 주실까 군의 중요 기밀을 목격했으니까.

코우지: 이 녀석...네가 뭔데

사야카: 안돼 코우지 군 여기서는 가만히 있어 아버지에게 연락하면 어떻게 될 것 같으니까

코우지: 쳇... 알았어

시나리오 에필로그

시노부: 내보내 줘 내보내라니깐 제길!

샤피로: 거기서 머리를 식히는게 좋을거네. 후지하라 중위

시노부: 두고 보자..

샤피로: 자 그러면 당신들의 처분인데...

코우지: 잠깐 기다려 이 수갑은 뭐야! 왜 우리들이 범죄자 취급을 받아야 한단 말이냐!

샤피로: 후지하라 중위에 지지않을 정도로 다혈질이군. 여기서 폭력을 휘두르면 자네들의 죄가 무거워질 뿐일세. 어쩔 수 없는 상황이라고 이해해 주게.

HK: 아 저기 우리들은 그 운석을 조사할뿐 별로 이렇게 저렇게 하려고 했던 것은....

샤피로: 민간인이 멋대로 그렇게 할 필요는 없네 우리 군에게 맡겨두면 괜찮아.

코우지: 흥~ 군이 믿을 수 있었더라면 DC 전쟁따위가 일어나겠냐!

샤피로: 조금 전의 대전에서 공적이 있었다고 해서 까불고 있구만..

병사: 키츠 중령!

샤피로: 뭔가? 심문 중이다.

병사: 옛. 사령부에서의 명령으로...

샤피로: 뭐?....흠...그런가...알았다. 수고했다. 자네들은 지금부터 석방된다.

코우지: 뭐야? 갑자기 태도를 바꾸고.

샤피로: 빨리 돌아가 버리게나

사야카: 카부토 군. HK 군 괜찮았어?

코우지: 사야카야말로

보스: 무사해서 다행이다

사야카: 그래도 급히 풀려 보내 주다니... 무슨 일이 있었나?

코우지: 어라? 사야카가 유미 교수에 연락해서 석방된 것 아니었어?

사야카: 아니 난 아무 것도 하지 않았는 걸.

코우지: 흥... 아무래도 좋아. 어쨌든 이런 곳에서 오래 있을 필요는 없다고. 빨리 돌아가자고.

샤피로: (갔는가....하지만. 이렇게 빨리 코웬 중장에게 정보가 갈 줄이야... 내부 감사를 엄하게 할 필요가 있군....)

병사: 사라 소위에게서 연락입니다.

샤피로: 연결해.

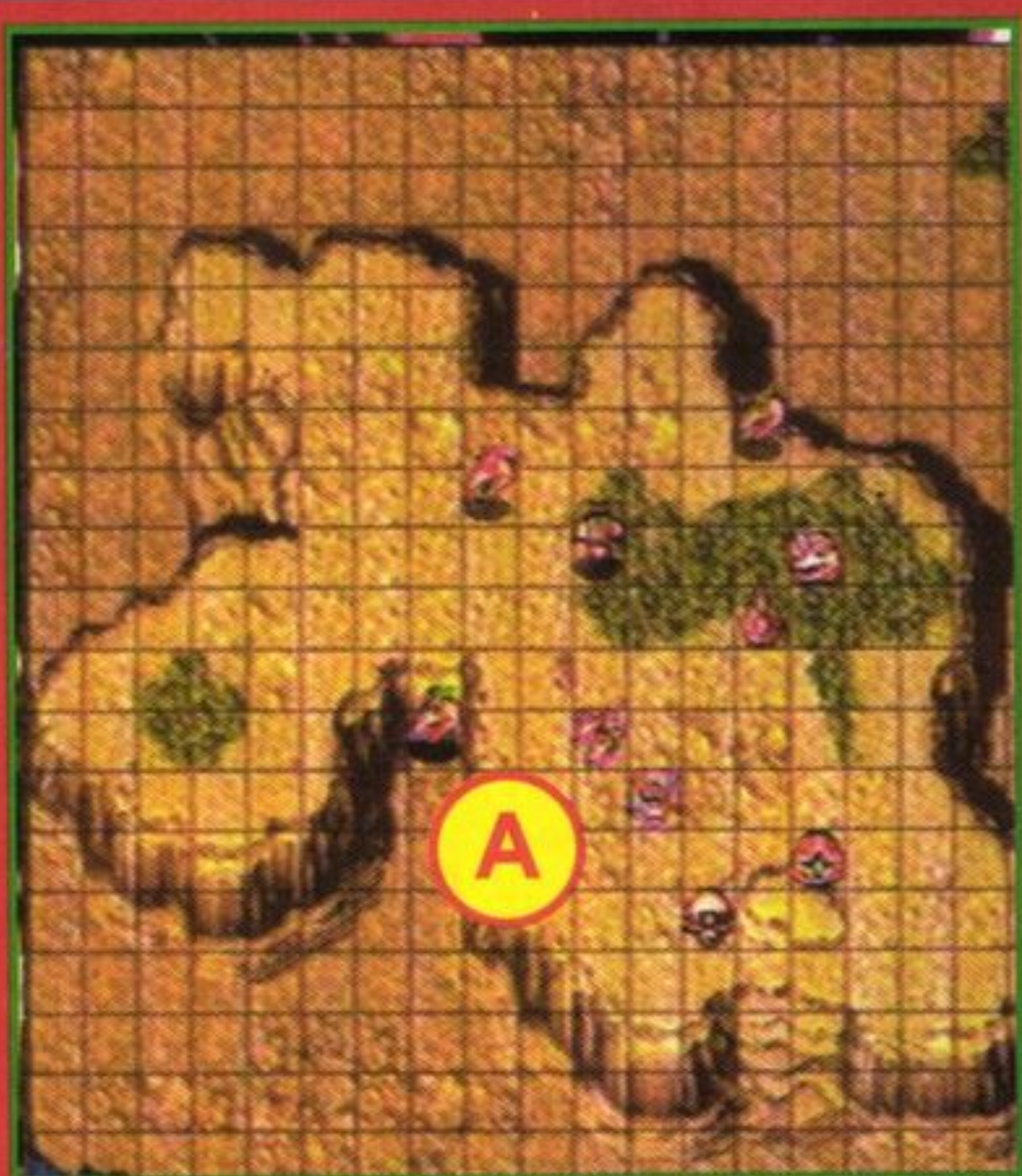
사라: 죄송합니다. 키츠 중령. 아까의 거대로봇은 놓치고 말았습니다....

샤피로: 그런가. 수고했네 유우키 소위. 귀환하게

사라: 옛

샤피로:(자...이래저래 움직이기 시작한 것 같군)

제 6화 특훈! 대설산 집어던지기

A

초기적

비행요새 구루(아수라 남작 LV7/리페어키트), 메카자우루스 버드=3기, 사키=1기, 기계수 다브라스M2=1기, 가라다K7=1기, 도로스D7=1기, 자크 개량형=1기돔2=1기.

증 원

우리편!! 샤이닝 건담(도몬-캇슈 LV6)

공략

전작과 변동없이 겟타3의 신 파일럿 벤케이의 '대설산 집어던지기'를 익힌다는 시나리오로 생각을 했는데... F는 과연 틀렸다. 주인공의 성격 설정에서 열혈한으로 했다면 벤케이의 특훈에 감동해서 자신도 신 필살기(필살! 게슈펜스트 펀치)를 습득하는 이벤트가 생기는 것이 아닌가?!! 그러나 이러한 감동도 잠순... 아수라 남작의 부대와 조우하게 된다. 아수라가 등장해 전투에 들어감과 동시에 A에서 샤이닝 건담의 도몬 캇슈가 우리편(?)이 되어 싸움판을 벌인다. 잘 나가는 샤이닝 건담을 개조하면 막강한 전력이 되지만 기동력의 부족과 중반의 헤어짐, 후반의 합류에 리스크가 큰 편이다. 주인공과 겟타의 활약을 기대하는 것이 더 좋은 선택. 그러나 역시 필살기를 익힌 겟타3의 이동력이 너무나도 떨어지는 것이 문제이다. 이럴 때는 지상 이동력이 높은 겟타2로 변신하여 근접한 후에 싸움을 거는 것이 훨씬 유리. 이번 만큼은 중간에 도망가는 적들도 없으니 마음놓고 싸우고 두들겨서 레벨도 올리고 신나게 즐기기 좋은 시나리오이다.

단번에 나가 떨어지는 적군의 허약함에 눈물 비디기 된다. 우리 편의 강함치를 돌려줘!

공중의 적군에게는 역시 겟타1의 파워가 제일이지만 다른 동료의 경험치를 생각해서 적당히 하자

시나리오 프롤로그

HK: 아까 그 거대 로봇 신경쓰이지 않아요?
사야카: 그렇네 그러고 보니 얼굴이 뭐랄까 건담하고 닮았었지.
카부토: 그런가? 2개짜리 눈과 안테나가 달려있으면 뭐든지 건담으로 보이던데..
류마: 건담...그래! 생각났다!! 그건 얼티메이트 건담이야!!
카부토: 뭐, 뭐라고. 깜짝 놀랬잖아! 뭐야 그 어, 어. 얼티메데스 건담이라건?
사야카: 얼티메이트라니까요?
류마: 사오토메 박사과 잘 아는 캇슈 박사가 만든 건담이야. 지구의 환경 재생을 목적으로 만들어진 것이라는데
하야토: 들어보니 확실히 닮았었지.....상당히 다른 부분도 있었지만...
류마: 얼티메이트 건담은 자기 진화의 기능이 있다고 들었어. 모습 정도는 변하지 않겠어?
하야토: 하지만 그렇다면 왜 도망을 쳤지? 우선 그런 식으로 대기권을 돌파한 이유는?
류마: 음—모르겠어...
사야카: 조사를 하고 싶지만 지금부터 쫓아도 안될테고...
연구소 직원: 광자력 연구소의 유미 교수에게서 통신이 들어왔습니다.
사야카: 아빠에게서?
연구소 직원: 모니터로 연결하겠습니다.
유미박사: 코우지 군, 사야카, HK 군, 보스 군, 그리고 류마 군들. 큰일을 당했다면데.. 하지만 무사해서 다행이네.

사야카: 혹시 아버지가 우리들을 해방시켜 주었나요?
유미 교수: 아니. 내가 아니라 코웬 중장이 손을 써준 것 같더구나 나는 중장에게 연락을 받은 것 뿐이란다.
카부토: 헤에. 코웬 중장이...그러고 보니 론도벨의 모두는 잘 있을까?
유미 교수: 아아. 모두 잘있다고 들었네 우주에서 DC가 변함없이 문제를 일으키고 있어서 바쁘다고 하더군.
사야카: 그렇군요. 아버지, 얼티메이트 건담에 대해서 알고 계세요?
유미 교수: 아 카슈 박사가 만든 건담말이로군. 그게 어떻게 되었는데?
사야카: 아까 이쪽에 떨어진 운석이 아무래도 그 얼티메이트 건담같아요. 그것이 뭔가 단서가 되지 않을까 생각하는데...
유미 교수: 운석이... 하지만 최근 카슈 박사와는 연락이 잘 안돼서 ...
사야카: 그래요... 그러면 확인할 수 없겠군요...
유미 교수: 하지만 신경이 쓰이는구나. 알았다. 이쪽에서도 좀 조사를 해 보지.
사야까: 부탁해요 아빠!
카부토: 자 단서는 끊어졌고... 이제는 어떻게하지...
류마: 시간이 있다면 우리는 좀 하고 싶은 일이 있어. 한동안 따로 행동을 하고 싶은데 가능할까?
카부토: 그래. 별 상관은 없지만... 뭐야 하고 싶은게?
류마: 음...벤케이 때문이야.
벤케이: 나?
류마: 그래. 겟타G를 사용할 수 없는 이상 한동안은 지금의 겟타로봇을 가지고 싸워야 해. 그렇다면 겟타3가 조금 힘이 딸려서 ...
카부토: 아 그렇군. 대설산 던지기가 쓸 수 없으니까.
벤케이: 으.... 그렇지만... 하지만 나보고 어떻게 하라고?
하야토: 벤케이에게 대설산 던지기의 특훈을 받게 할거야.
벤케이: 뭑!!! 특훈?
하야토: 그래! 운좋게 나는 무사시에게 대설산 던지기를 배운 적이 있어. 그것을 벤케이 너에게 전수해 주지.
벤케이: 으으윽... 큰일났군...
카부토: 헤 재미있겠는데. 나도 도와줄께.

시나리오 시작

벤케이: 그래서 어떻게 하란 말이지?
류마: 테즈라 라이히 연구소에서 좋은 것을 빌려왔어. 이것을 사용한다.
벤케이: 뭑!? 메카자우르스!?
류마: DC에게 포획한 것이야. 테스트용으로 사용되고 있었던 폐기 직전에 망가져도 관계없는 것을 빌려온거야.
하야토: 이 녀석을 사용해서 연습하는 거다.
벤케이: 연습이라곤 하지만... 어떻게 해야 할지 전혀 모른단 말이야.
하야토: 잘 들어라. 내가 말하는 대로 해야 해. 유도의 기본은 상대의 힘을 이용하는 것이다. 상대의 중심을 무너트려 중력을 이용해 집어 던지는 거야. 대설산 던지기는 거기에다가 더 겟타의 파워를 더해서 상대를 집어던진다. 던지는 방법은 프로레슬링의 자이언트 스윙의 요령이다.
벤케이: 흠흠
하야토: 우선은 실제로 해 보는 거다.
벤케이: 뭑! 갑자기 하라고 해도...
하야토: 이런 것은 몸으로 익히는 것이 가장 최고야. 자 해 봐라.
벤케이: 아 알았어. 우선 상대의 중심을 무너트리고...

벤케이: 아! 됐다. 성공이다!
하야토: ... 아직이야
벤케이: 뭐?
하야토: 전혀 안되고 있어. 무
사시가 사용한 것과는 위력이
너무 틀려. 중심을 무너트리는 방법이 너무 나빠.
벤케이: 중심을 무너트리는 방법이.
하야토: 지렛대의 원리를 알고 있겠지? 힘점과 지지점은 서로 떨어트려 놓아야 해. 상대의 중심 위치를 파악해라.
벤케이: ... 뭐랄까 상당히 힘든 이야기 같군.
카부토: 이봐 벤케이. 너 아구 잘했었잖아.
벤케이: 어 맞아 맞아
카부토: 그렇다면 배팅의 감각으로 설명하는 것이 좋지 않을까? 그게 알기 쉽지 않겠어?
벤케이: 아 그거라면 알 것 같아.
하야토: 음.... 그렇군.... 하지만 어떻게 설명해야 좋을까?
벤케이: 홈런을 날리는것 같은 기분으로 하면 어떨까?
하야토: ... 뭐 틀리지는 않지만... 자 그 감각으로 해봐라!
벤케이: 오! 그것이라면 뭔지 알 것 같아! 자 한번 해볼까?

벤케이: 엉? 아직 뭔가가 틀린데...
카부토: 기합이 부족해 기합이. 이럴 때는 우선 기합이야.
벤케이: 그렇군 기합이란 말이지. 알았어!!
자! 불타오른다. 간다!!

벤케이: 자 됐다!!
카부토: 오 굉장한데
류마: 잘했다 벤케이
하야토: 하면 되잖아 벤케이
벤케이: 헤헤헤
벤케이: 하하하 뭐 이 정도를 가지고
카부토: 자 이것으로 특훈은 완료지?
벤케이: 아 배고프다. 밥먹자 밥.
사야카: 어라? 아 잠깐만 기다려!! 레이더에 뭔가 비춰지는데...뭔가 오고 있어!!

아수라 남작 : 후후후..발견했다 마징가Z. 그리고 겟타로봇. 전번에 당한 복수. 지금 해 주겠다.
카부토: 뭐야 또 아수라 남작인가? 지겹지도 않니?

도몬 등장

도몬: 이봐! 너희들에게 물어보고 싶은 것이 있다.
카부토: 뭐야? 갑자기 통신에 끼어들어오다니...
사야카: 큰일이야 사람이 있어?
카부토: 뭐야? 전투 중인데 너 제정신이냐?
도몬: 답해라!! 이 남자를 본 기억이 있나?!
카부토: 뭐야 너는 !? 몰라 그런 것!!
도몬: 그런가... 그렇다면 끝쪽에 있는 너는 어떠냐?
아수라: 뭐냐 너는?
도몬: 알고 있나? 어떠냐?
아수라 남작: 에이 시끄럽다! 너 같은 녀석 상대할 시간은 없다. 만약 방해하면 비틀어 죽여주겠다.
도몬: 호오 나에게 결투를 신청하다니. 좋은 배짱이다. 좋다 받아주지.
도몬: 와라!!!! 간 다아아아암!
도몬: 자 간다 내가 이기면 알고 있는 것을 전부 말하게 해 주지.!!
아수라: 흥 웃기는군.
카부토: 뭐야 저 녀석?
사야카: 건담이라고 ...
하지 않았어? 아무...
씨가 아는 사람이 아닐까?
카부토: ... 아무래도 안 그럴 것 같은데...
하야토: ... 별로 상관하고 싶지 않은데...
류: 하지만 나쁜 녀석같지는 않아.

적 전멸뒤

레인: 도몬!! 어찌된거죠? 찾았다니까요
류: 저것은 레인 씨잖아
레인: 아 나가레 류마 씨. 오랜간만이군요.
사야카: 어? 아는 사이인가요?
류마: 아 그래 전에 말했던 카슈 박사의 조수를 하는 사람이야.
사야카: 자 그렇다면 그 얼티메이트 건담에 대해 알고 있지 않을까?
도몬: 지금 뭐라고 말했지!?
사야카: 네? 얼티메이트 건담에 대해 뭔가 알고 있나구요?
도몬: 이봐?? 그것을 어디에서 알았지? 봤나?
사야카: 네.
도몬: 가르쳐 줘!! 어디로 갔나? 이 근처에 있나?
카부토: 아 임마!! 사람에게 뭘 물어볼 때는 좀 더 정중한 말을 쓰는 거야.
사야까: 어라. 카부토 군에게 설교를 듣다니. 불쌍하군.
레인: 도몬. 침착해요! 죄송합니다. 류마 씨. 좀 자세한 말을 들을 수 없을까요?
류마: 네 물론이죠.

시나리오 에필로그

류마: ...이래서 약간 보기는 했지만 곧 도망쳐 버렸습니다.
레인: 그것은 얼티메이트 건담이 틀림없었습니까?
하야토: 확증은 없어. 상당히 다른 곳도 있었으니까.
사야카: 기록이 있으니까 확인해 보면 어때?
레인: 부탁하겠습니다.

레인: 틀림없군요. 그것은 데빌건담입니다.
류마: 데빌건담?
레인: 아 우리들은 그렇게 부르고 있습니다.
도몬: 레인! 이런 곳에서 꾸물거릴 시간은 없어. 빨리 쫓아 가야지.
카부토: ... 아까부터 신경 쓰이는데. 넌 뭐하는 녀석이냐?
레인: 아 죄송합니다. 완전히 소개가 늦어버렸군요. 그의 이름은 도몬 카슈. 카슈 박사의 아들입니다.
류마: 몰랐었는데. 카슈 박사에게 또 한명의 아들이 있었다니...
레인: 사정이 있어서 한동안 집을 떠나있었기 때문에
류마: 쿄우지는 잘 있나요?
레인: ...그것이...
류마: 무슨 일이 있었습니까?...
레인: ...그렇습니다. 모든 것을 말하죠. 모든 일은 카슈 박사가 만든 얼티메이트 건담에서 비롯되었습니다.
그날... 얼티메이트 건담이 완성을 목전에 둔 그날. 갑자기 쿄우지 씨가...
도몬: ......
레인: .....얼티메이트 건담을 빼앗아서 지구로 탈주한 거예요.
류마: 카부토군이!...

마.....왜 그가 그런 일을!?
　레인: 알 수 없어요... 하지만 군의 추궁을 피하기 위해서라도 미키노 아주머니를... 사실 한 것 같아요.
　히이로: 바보같은... 친 어머니를 말인가!?
　레인: 그리고 라이조 아저씨는...책임을 지고 냉동형을...

　도몬: 시끄러워 레인!! 아버지의 무죄를 증명하는 것이 나의 일이다!! 타인에게 도움을 받을 필요는 없어!!
　류마: 아니. 도울 수 있게 해줘. 우리들도 힘이 되고 싶어.
　벤케이: 아아. 사정을 듣게 된 이상은 말이야.
　카부토: 거기에 그 데빌건담에는 아무래도 헬 박사의 녀석이 관여된 것 같단 말이야. DC에 관해서는 우리들 쪽이 더 잘 알고 있지롱.
　사야카: 꼭 힘이 될 수 있다고 생각해요.
　쥬: 저도 그렇게 생각합니다.
　에리: 오빠는 입 다물고 있는게 좋다고 생각해요. 분위기가 망가지잖아요.
　잭: 와 이이? 어째서 입니까?
　에리: 그만 두고 조용히 하라니깐
　레인: 아. 고마워요. 모두....
　도몬: DC가 얽혀있다면 확실히 너희들에게 도움을 받는 편이 좋을 지도....
　레인: 도몬! 솔직히 고맙다고 말하기가 어려워요!?
　도몬: 아. 알았다고. 고마워....이걸로 만족했지.
　레인: 마음이 안담겨 있어
　류마: 자아. 어쨌든간에 그 데빌건담에 관해서 같이 조사해 보자고.

제 8화 포세이달의 습격

A
C
B

초기적

밧슈(가브렛-가브레 LV9/바이오센서)그라이아(핫사-모 사LV8/리페어키트), 그라이아-9기(LV7&6), 아론-4기

증 원

우리편 제간(루-루카 LV6), G 디펜더(캇츠 LV1), 토로이 호스(헨켄 함장 LV8)

공략

전투 시작과 함께 A에서는 다바 일행이 등장. 2턴째에 B에서는 헨켄 함장이 나와서 서포트를 해준다. 같이 온 루=루카의 제간, 캇츠의 G디펜더는 솔직히 전력적으로 도움이 안되고 망가지면 자금만 날리거나 취미적인 캐릭터로서 사용하면 되고, G디펜더는 훗날 슈퍼 건담으로 활약할 수 있으니 아껴 둡시다. 전반적으로 빔바리어를 장비한 포세이달군에게 고전을 하는 것은 당연한 결과. 주인공의 강력한 미사일 공격이나 파워가 돋보이는 한판이 되고 맙니다. 기본적으로 C에 위치한 밧슈의 이동력은 대단한 것이 아니지만 초반부터 쏘아대는 빔병기에는 주의를 합시다. 2대이상의 우리편이 일렬로 서 있으면 적군의 밧슈는 펑펑 쏘아 대니까요. 막니가는 샤이닝 건담. 샤이닝 핑거는 육탄전 최강의 필살기 중의 하나이기에 접근만 하면 적고이지만 역시 조심을 합시다. 엘가임은 아직 시기상조라고 해야겠지요. 괜한 모험을 하다가 자금을 날리지 말고 현재 가지고 있는 주력 캐릭터로 적군과 상대하는 것을 권장합니다. 빔바리어가 먹지 않는 텍사스 맥도...잘만 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있지 않을까요.

빔 바리어는 2000까지의 빔 데미지를 상쇄시켜버리는 시나리오 초반의 대적

시나리오 프롤로그

암: 잠깐만! 괜찮은 거야 카오!!
　뭔가 삐걱 삐걱 거리잖아!
카오: 몰라! 여기까지 견딘 것만 해도 기적이라고!
　암: 그 그런! 다바, 역시 그만두지니깐!! 완전 무리라니깐!!
　다바: 지금 와서 말해도 소용없다니깐 타-나가 견뎌주기를 믿자고. 카오의 정비의 실력도.
　암: ...
　...스: 다바! 뭔가 와요!
　...달군인가!? 카오! 대기권의 준비

사정거리가 7이나 되는 밧슈의 버스터 캐논을 맞게 되면...그것도 초반에, 상당히 고전이 예상됩니다. 물론 이런 장면을 한 번쯤 보고 싶다는 전략, 전술을 즐기는 이에게는 아무런 꺼리낌이 없겠지만요.

를!
　카오: 무리다! 벌써 대기권 돌입 준비에 들어가고 말았다고!
　리리스: 아! 이번엔 다른 반응!
　다바: 뭐야?
　리리스:? 뭐야 이거? 싸우고 있어?
　암: 잠깐 리리스, 바꿔봐 이거지? 얼레?.... 정말이다 누군가 포세이달군하고 싸우고 있네
　카오: 잘됐네 ! 지금 이때 대기권 돌입해 버리자고!
　다바: 아니야 포세이달군하고 싸운다면 우리들의 말을 들어 줄지도 몰라. 버려둘 수는 없잖아.
　카오: 무리라니깐! 벌써 초읽기에 들어 갔다니깐! 돌입!!

　네이: 쳇 아까 녀석은 대체 누구였지? 덕분에 다바녀석들을 놓쳐버렸잖아
　안톤: 네이님, 아까의 적은 대기권을 돌입할 것 같습니다. 뒤쫓을까요?
　네이: ...아니야. 단 한대다. 신경쓸 필요는 없어. 그것보다 우선 부대의 재편성이 먼저다. 정말 거의 다된 밥이었는데. 덕분에 그녀석들도 놓쳐 버리다니.
　안톤: 슬슬 선전포고 시간입니다.
　네이: 아. 아무래도 가브레녀석 먼저 가버린 것 같군.

　리리나: 어머? 유성? 그것도 두개나...
　리리나: 가까운 곳에 떨어진 것 같은데...
　파간: 무 무슨 일입니까? 아가씨!?
　리리나: 운석이 가까이에 떨어진 것 같습니다.
　파간: 이 이런... 긴급히 대피하지 않으면...!
　리리나: 괜찮습니다. 바다쪽이니까요.
　파간: 그렇습니까. 정말 다행이군요.
　리리나: 파간 그뒤로 아버님의 연락은 없었습니까?
　파간: 네, 뭔가 대단히 중요한 일로, 연락도 거의 불가능한 일이라고 하셨기 때문에...
　리리나: 네... 고맙습니다.
　파간: 아가씨, 슬슬 쉬시는 편이 좋습니다.
　리리나: 좀더 밤바람을 쐬인 뒤 자겠습니다. 파간도 이젠 쉬시죠.
　파간: 알겠습니다. 이제 쉬십시오 아가씨
　리리나: 내일도 또 평화로운 하루가 되도록...

　카부토: 어때? 뭔가 알았나?
　사야까: 응... 프 스라 라이히연구소의 사람들도 협력해서 조사해 두고 있지만... 순조롭진 않은것 같아.
　카부토: 역시 DC 선부터 찾아보는 것이 좋을 것 같군.
　류마: 과연. 일단 일본으로 돌아가는 편이 좋을 것 같군. 헬박사는 일본에 구애받고 있는 것 같으니까.
　사야까: 우리들에게 아픈 맛을 보았으니까 조용히 기다리고 있을 거예요. 복수심이 많으니까.
　도몬: 일본이라...
　보스: 아니, 큰일이야 큰일
　카부토: 왜 그러니 보스 그렇게 서두르다니
　보스: 캘리포니아가 정체불명의 녀석들에게 습격당하고 있어.
　잭: 오! 캘리포니아가?
　보스: 연방군의 수비대가 막고는 있지만 전혀 통하지 않는것 같아.
　카부토: 이런 보고만 있을 수는 없겠군
　사야까: 카부토군!
　카부토: 그래. 우리들이 출격할 때다! 가자 류마!
　류마: 그럼. 물론이지!

시나리오 시작

　병사: 젠장! 이 녀석들. 빔병기가 전혀 통하질 않아!
　가브레: 마지막 한대...자 끝이다!

　가브레: 이것이 지구의 군대인가... 허약하군.
　밧샤: 두목! 또 새로운 반응이 있습니다.
　가브레: 아무리 와도 같아. 곧 끝내주마.

　카부토: 뭐지 저녀석들? 모빌슈츠처럼도 보이는데...
　도몬: DC라는 녀석들인가?
　류마: 아니 다르다. 지금까지 본적없는 기체야.

　다바: 역시 그렇구나, 가브레드 가브레!!
　가브레: 뭐야!? 엘가임... 다바 마이로드라고!? 저녀석들이 왜 이별에 있지?
　다바: 내가 할 소리다. 가브레 너 자신이 하고 있는 일이 어떤 일인지 알고나 있는 거냐?
　이것은 명백한 침략행위다.
　가브레: 무슨 말이지? 이것은 정당한 것이다. 포세이달 각하의 선전포고를 듣지 못했나!
　다바: 선전포고라고?
　가브레: 그꼴을 보니 모르는것 같군. 이별의 인간들이 우리의 대사를 감금 살해했다. 이 싸움은 그 보복이란 말이다!

다바: (거)보같은…그런…

카부토: 뭐지 이 통신? 무슨 말인지 알아들을 수 없다.

하이토: 공통어가 아니군…이 녀석들 이성인일까?

사야카: 설마… 전에 인스펙터가 다시 공격해 온 것일까?

도몬: ? 어이, 레인 인스펙터가 뭐지?

레인: 도몬 몰라요? 4년전에 이성인이 공격해 와서 전쟁이 있었잖아요. 그때의 이성인을 말하는 거예요.

도몬: 자…나는 수행에 바빴으니까. 밖에서 무슨 일이 있었는지 전혀 몰랐어.

레인: 정말, 세상 물정을 전혀 모른다니까.

다바: …이별의 인간들이… 그런 일을…

암: 다바, 그러니까 말했잖아! 일부러 이런 곳까지 올 필요 없다고. 그만두고 돌아가자!

다바: 아니야, 포세이달이 이전부터 이별에 침략준비를 진행시키고 있었다는 것은 움직일 수 없는 사실이다. 계기가 무엇이었던 간에 이대로 보고 있을 수만은 없어! 카오 통역기의 상태는?

카오: 완벽하다!

다바: 좋아… 들립니까, 지구인 여러분. 내 이름은 다바 마이로드. 당신들과 이야기를 하러 펜타고나에서 왔습니다!

코우지: 어라? 갑자기 공통어로 말하는데

다바: 들립니까? 응답을!

류마: 듣고 있다. 이야기란 뭐지?

다바: 지금 이별을 침략하고 있는 것은 우리 별의 독재자 포세이달의 군대입니다! 우리들은 포세이달의 집단에 맞서서 항거하고 있습니다 당신들의 힘이 되고 싶어서 왔습니다!

카부토: 어떻게 생각해 사야까?

사야까: 거짓말처럼 들리지는 않는데…

카부토: 그렇다면 좋다. 함께 싸우자! 내이름은 카부토 코우지다.

암: 거짓말! 이런 단순한 사람들이? 어떻게 이렇게 사람을 쉽게 믿는 거지?

다바: 좋은 사람들이잖아. 저쪽이 성의를 보여주었으니 이번에는 우리가 답할 차례다.

카오: 이런 전부다 순진한 사람들이군…

카브레: 용서못한다, 다바마이로드.!! 이성인을 가담시키다니, 펜타고나의 수치다.

다바: 잘못된 것은 포세이달이야. 그런 것도 모르겠나!!

가브레: 또 떠드는 거냐. 이 배신자야.

카부토: 토로이보스가…

류마: 론도벨이냐!?

헨켄: 카부토, 류마마, 구하러 왔다!

카부토: 뭐야 헨켄함장이군.

헨켄: 뭐야가 뭐냐 뭐야가. 인사정도는 해야지.

루: 그래요. 우리들도 열심히 싸우고 있으니까.

[illegible]: 아무로씨들이 아니라서 미안하군요!

카부토: 미안미안. 그럴생각 없었어. 와줘서 고맙다.

다바: 누굽니까?

카부토: 우리편이다. 좀 쓸모는 없지만 말이야.

헨켄: ……잔소리가 많다, 카부토!

시나리오 에필로그

헨켄: 아까부터 궁금했는데 자네는 대체 누구지?

카부토: 음…뭐라고 설명하면 좋을까?… 저 우리편이야.

다바: 다바마이로드라고 합니다. 펜타고나에서 여러분의 힘이 되려고 왔습니다.

헨켄: 펜타고나? 라고하면, 아까 싸웠던 일행들의 편인가? 대체 어떻게 된거지?

카부토: 어라? 헨켄함장, 펜타고나를 알고 있나요?

헨켄: 무슨말 하는 거냐. 지금 세상이 대 소란이라고. 펜타고나의 포세이달이란 녀석이 지구연방에 선전포고를 했다. 그러니까 우리들이 이렇게 출장 나온 것이잖아.

다바: 포세이달은 우리성계의 독재자입니다. 그 야심을 이 별에까지 뻗힌 것이지요. 우리들은 포세이달의 독재를 부수기 위해 싸워왔습니다.

류마: 침략이라니… 너희들의 별은 상당히 멀겠지? 일부러 침략을 위해 오다니 어찌된 일이지?

다바: 자세한 일은 모르겠습니다만 포세이달에게는 누군가 협력자가 있는 것 같습니다. 항성간항법기술을 가진 이성인 같다는 것은 알았습니다만…

H.K:항성간항법기술을 가진 외계인… 이라면 인스펙터를 말하는 것일까?

다바: 죄송합니다. 이름까지는 잘 모르겠습니다. 하지만 그 이성인과 포세이달간에 뭔가 거래가 있었다는 것은 알았습니다.

카오:야 다바! 역시 타나는 더이상 무리다. 고물이 되어 버렸어.

암: 일단 사용할 수 있을 것같은 부품은 가져왔지만…

다바: 그런가… 잘해줬다.

카부토: !? 어 어잇, 거기 있는 것, 참 화우냐?

다바: 네? 거기라니…, 혹시 리리스를 말하는 것입니까?

리리스: 어라? 나?

카부토: 역시 참 화우다. 왜 여기에 있지? 쇼우는 어떻게 하고?

리리스: 아 …. 저는 리리스 화우입니다. 참 화우가 누구죠?

카부토: 엉? 거짓말이지!? 다른 사람이라고!? 어디를 봐도 참 화우인데.

다바: 혹시 이별에도 미라리가 있습니까?

리리스: 어머 동료가 있나요?

카부토: 아..아니.. 그런게 아니고… 뭐라고 할까… 당신과 똑같이 생긴 사람을 본적이 있다는 말이야. 다른 세계에서.

사야까: 바이스톤웰이죠.

카부토: 그래 맞아맞아. 그곳의 주민이었다.

리리스: 네…미라리가 아니군요… 하지만 만나보고 싶은데…

카부토: 어떨까… 또한번 녀석들과 만날 수 있다고는 생각되지 않지만…

헨켄: 하여튼간 너희들이 우리편이라는 것은 알았다. 협력해 준다니 고맙군.

다바: 아닙니다. 포세이달이 이별을 공격해 온 것은 우리들의 힘이 부족했기 때문입니다. 죄송합니다.

헨켄: 아니 그런것은 상관하지 않아도 좋다. 너희들이 능력껏 했다는 것은 알고 있으니까. 하지만 그 포세이달군이라는 녀석들… 강한것 같군.

류마: 또 전쟁이… 큰일이 되겠군.

하이토: 우리들도 론도벨에 복귀하는 편이 좋지 않을까?

헨켄: 그것은 좀 어렵겠는걸.

카부토: 왜요?

헨켄: 론도벨의 독립권은 여러 이유로 상당히 제한되어 있으니까. 옛날처럼 민간인이 마음대로 협력하기는 무리다.

카부토: 포세이달군이 처들어왔다는데 그런 느긋한 말을 하고 있을 때인가!!

헨켄: 카부토가 화내는 것은 이해가 가지만 론도벨도 군대다. 룰은 지키지 않으면 안돼.

루: 론도벨이 약체화된 원인중 하나가 디탄즈이기도 하죠.

사야까: 디탄즈?

헨켄: 자미토프중장이 설립한 치안유지부대다. 대부분이 원래 DC멤버로 구성되어 있지.

류마: ? 왜 DC멤버를?

헨켄: 뭐 말하자면 취직자리 제공이라고 할까? 내버려두어서 다시 DC로 돌아가 테러행위를 하는 것 보다는 가까이에 두고서 활용하자는 생각이지.

벤케이: 난폭한 방법이군.

헨켄: 뭐 지금은 상당히 유효하게 움직이고 있는 것 같다. 자미토프중장은 디탄즈를 론도벨을 대신하게 하자고 생각하고 있는 것 같으니까.

카부토: 그러면 론도벨을 찬밥취급하고 있겠군. 싫은 녀석들인데.

류마: 하지만 그렇다면 우리들이 독자적으로 포세이달군과 싸우지 않으면 안된다는 것인가…

헨켄: 어느정도는 우리들이 도와주지. 론도벨과는 달리 이쪽은 자미토프중장에게 잘못 보이지는 않았으니까 그만큼 자유다.

루: 하지만 들통나면 큰일이지만. 군의 체면이 떨어져서 큰 소란이 날걸. 그런 신경쓰고 있을때는 아니지만.

헨켄: 자 그러니 우리들은 당분간 자네들을 지원해주도록 하지.

류마: 감사합니다. 잘 부탁드립니다.

도몬: …데빌 간담은 어찌된 거지?

카부토: 아주 까맣게 잊고 있었다.

도몬: 나는 데빌간담을 쫓으려고 너희들에게 협력하고 있는 거라고.

레인: 도몬! 그런말하고 있을 때가 아니잖아요!! 지구가 위기에 처했는데

도몬: 나는 관계없어. 내 목적은 단 하나. 데빌간담을 이손으로 쓰러트리는 것이다!!

레인: 도몬!!

류마: 도몬군. 우리들도 데빌간담의 일을 잊어버리고 있는것은 아니야. 그대로 둘 수 없는 것은 사실이니까.

하지만 지금은 포세이달군을 어떻게든 하지 않으면 안된다. 협력해 주지 않겠나?

레인: 봐요 류마씨도 저렇게 말하고 있잖아. 억지고집은 그만둬요. 안그러면 도몬, 포세이달군과 싸우는 것이 두려운가요?

도몬: 뭐라고!? 그런녀석들, 언제라도 내 주먹으로 박살내 주겠어.

레인: 그러면 됐잖아요. 이것도 수행의 일부분이라고 생각하면.

도몬: 수행…수행이라, 좋겠지.

레인: (정말 어린애라니까).

리리나: 멋진 아침… 전쟁이 시작되었다니 마치 거짓말 같은데…어머? 저것은… 사람? 여보세요! 어디 다치셨나요? 정신 차리세요.

히이로: 으…!?

리리나: (남자아이? … 어쩌면 저런 신비한 눈을 하고 있는걸까…)

히이로: 봤나!?

리리나: 네? 무엇을?

히이로: 쳇!!

리리나: 앗 기다리세요! 상처를 입었잖아요!? 왜…. 도망을….가버렸다… 이상한 사람… 나는 리리아 도리안, 당신은…?

파간: 아가씨, 아가씨!! 거기 계셨습니까!

리리나: 왜그러죠 파간, 그렇게 서두르면서

파간: 아버님이, 아버님이 큰일을!

리리나: 아버님이!?

긴급 공개! 캐릭터 성격분류 3

보통(普通) : 전투중에 맞을수도 있는거지 뭐, 변화 없음

[illegible] (31): 초근성, 열혈, 우정, 필중, 각성, 도발	아무로 레이 アムロ レイ (29): 열혈, 조결, 가속, [illegible], 집중, 은
아야나미 레이 綾波 レイ (24): [illegible], 자폭, 집중, [illegible], -은, 굉	엘 비안노 エル ビアンノ (20): [illegible], 신뢰, [illegible], 열혈, -[illegible], 사랑
에루 힌무 エル ヒンム (26): 신뢰, 필중, -각성, [illegible], 사랑, [illegible]	코우 우라키 コウ ウラキ (23): 가속, 노력, 각성, 열혈, [illegible], -은
시라 라바나 シラ ラバーナ (14): 행운, 신뢰, -보급, 부활, 각성, 사랑	잭 킹 ジャック キング (9): 근성, 필중, 가속, -[illegible], 우정, 열혈
쇼우 자마 ショウ ジャマ (31): 가속, 집중, 열혈, [illegible], 기합, -은	젝스 마키스 ゼクス マーキス (22): 열혈, [illegible], 가속, 필중, 행운, 우정
다바 마이로드 ダバ マイロード (30): [illegible], 가속, 조결, 열혈, 우정, -은	[illegible] (31): 필중, 가속, 도발, [illegible], 집중, 조결
[illegible] (13): 근성, 정결, -[illegible], 열혈, 도발, ?	브라이트 노아 ビルキッド ビトラ (24): 근성, 행운, 신뢰, 가속, -필중, 사랑
헨켄 벳케나 ブライト ノア: ?????	루크레시아 노인 ヘンケン ベッケナー (20): 조결, [illegible], [illegible], 신뢰, 열혈, 사랑
니시가와 다이사쿠 ルクレツィア ノイン (30): 초근성, 철벽, 노력, 기합, 열혈, 필중	

소심(弱氣): 왜 모두 나만 노리는 거야!!, 피격시 기력 -1

이노 아바브 イーノ アッバーブ (5): -신뢰, 우정, 보급, 필중, 각성, 은신	이카리 신지 碇 シンジ (26): 열혈, 집중, 가속, [illegible], 각성, -은
카츠 고바야시 カツ コバヤシ (16): [illegible], 노력, -열혈, 보급, 정결, 사랑	[illegible] (31): 근성, 신뢰, 집중, [illegible], 노력, 정결
척 키스 チャック キース (4): -집중, 사랑, 신뢰, 은신, 우정, 각성	화 유이리 ファ ユイリィ (23): 집중, [illegible], 신뢰, 행운, -사랑, 각성
미라우 키오 ミラウ キャオ (6): 집중, 정결, 은신 - 열혈, 보급, 우정	몬도 아가케 モンド アガケ (10): 정결, [illegible], 가속, 열혈, -각성, 사랑
[illegible] (27): 행운, [illegible], 열혈, 신뢰, 필중, -각성	
버나드 와이즈맨 バーナード ワイズマン (버니) (8): [illegible], 노력, 초근성, 가속, -열혈, [illegible]	
크리스티나 매켄지 クリスチナ マッケンジ (크리스) (17): 노력, 집중, [illegible], -사랑, 부활, 굉	

제 10화 의문의 자객! 적은 건담?

초기적

밧슈(가브레LV9/초밤아머), 갈바리 템플(가우-하-헷시LV9/마그네틱 코팅), 그라이아(밧사LV8/리페어 키트), 그라이아-13기(LV7&6), 아론-4기

포세이달 군 후퇴 뒤

증원

건담 헤비암스(토로와-버튼LV10/하이브리드아머)

공략

전 시나리오와 마찬가지로 범비리어를 장비한 포세이달군의 헤비메탈들은 우리들을 괴롭히는 원인의 하나. HP가 회복인되는 시가전에서 대미지를 입을 경우 상당한 전력 소비가 예상되므로 플레이어의 치밀한 전략이 요구되는 시나리오. 2턴째에 A에서 론도벨 등장. 우선 건담Mk 2를 출격시켜 G디펜더와 합체! 슈퍼 건담으로 활약합시다. 아무로의 뛰어난 능력이라면 웬만한 헤비메탈은 한방에..무척이나 끈질기게 덤비는 가브레와 헷시의 높은 HP는 우리군의 사기를 저하시키는 강적이지만 겟타로보2와 메티스, 아프로다이A를 적절히 잘 쓰면 큰 어려움이 없지요. 그러나 상당한 전력을 소비한 후에 적군을 격파하면 B지점에서 토로와-버튼의 건담 헤비 암즈가 등장. 이 헤비암즈가 상당한 문제다. 시나리오를 알고 게임을 한다면 어느정도 대응할 수 있는 방법이라도 모색을 하겠지만 포세이달군과의 전투에 기진맥진한 우리군은 강력한 내구력의 헤비암즈에게 대미지를 입힐 방법이 없었기 때문. 독자여러분은 좀더 신중히 공략하시기를 빕니다. 그리고, 건담의 이동에 제약을 주면 버그로 다운 당하니 주의를..

HP가 5100이나 되는 갈바리 템플의 공략은 상당한 고전을 예상시킨다. 요주의

건담 헤비암즈의 등장. 무척이나 상대하기 껄끄러운 적이므로 인해전술로...

시나리오 에필로그

카부토: 아무래도 또 전쟁이 시작될려는것 같군. 이쪽도 대단한 소동이었다고.

사야까: 하지만 지금까지의 피해는 군사시설에 집중되고 있는것 같아요.

류마: 아. 쟈브로도 대단한 공격을 받고 있는것 같아.

사야까: 일본에도 전투가 시작된것 같아요. 아버지, 괜찮으실까?

파간: 아가씨, 괜찮겠습니까? 이럴때에는 학교를 가지 않아도...

리리나: 아버님은 괜찮다고 하셨고, 걱정은 없습니다.

파간: ...알겠습니다

여생도 A: ...네 그렇게 생각되지 않나요?

여생도B: 확실히 말씀하신 대로입니다. 왠지 신비한 눈을 하고 있더군요.

여생도A: 아 리리나님이 오시고 계십니다.

여생도B: 리리나님, 안녕하십니까.

리리나: 안녕하십니까, 여러분.

여생도A: 리리나님. 오늘 저희 반에 전학생이 옵니다.

리리나: 전학생?

여생도B: 네. 뭐랄까, 상당히 신비한분위기로... 아 호랑이도 제말하면 온다더니 저사람입니다. 히이로 유이씨.

히이로: .....

리리나: !? 저 사람....

(틀림없이... 그사람이다....)

여생도A: 어머? 왜그러세요 리리스님?

리리나: 아 아니... 저사람이 전학생... 히이로.... 유이...

여생도B: 아 리리나님?

리리나: 히이로군...이죠. 나는 리리아 도리안. 잘 부탁해요.

히이로: ...

리리나: 상처는 괜찮나요?

히이로: ...너를 죽이겠다.

리리나: !?

여생도B: 리리나님, 히이로씨하고는 아시는 사이셨나요?

리리나: ...

여생도B: 리리나님?

리리나:(무.. 뭐지... 저사람...)

히이로: 론도벨의 다음 목적지...불명... 히이로 유이... 입학금 미납.. 클리어... 하숙비 미납...클리어... 학원보조금미납...클리어... 재산조사... 문제 없음...

여생도C: 어머? 누가 거기 계신가요?

히이로: ...

여생도C: ...? 이상한데... 확실히 콤퓨터실에 누군가가 있는것 같았는데...

루: 헨켄함장! 론도벨의 브라이트함장으로부터 통신입니다!

헨켄: 브라이트 함장이? 무슨 일이지... 연결해 주게.

브라이트: 헨켄함장. 오래간만입니다.

헨켄: 아 괜찮네. 자네야 말로 그런데 무슨 일인가?

브라이트: 실은 지금 지구에 내려와 있습니다. 쟈브로와의 연락이 두절되어서...

헨켄: 아 그렇군. 포세이달 군의 공격으로 쟈브로가 대 혼란이니까. 하지만 슬슬 그것도 정리되었을 텐데...

브라이트: 네 자미토프중장과 연락이 되어서 론도벨의 독립권을 다시 확보받았습니다.

헨켄: 오! 그 자미토프 중장이 허가를 했다고. 뭐 그만큼 사태가 긴박하다는 표시겠지.

카부토: 론도벨과 연락이 되었나요?

헨켄: 지 봐라 카부토! 통신중이다!

브라이트: 카부토? 헨켄함장과 같이 있었나? 이것은 좋은 기회로군. 어때 예전처럼 우리 론도벨에 힘을 빌려주지 않겠나?

카부토: 헷! 부탁하지 않아도 그럴 생각입니다. 지구가 큰위기를 맞았는데 가만히 있을 수 있나요. 여기있는 류마일행에게도 전해주지.

브라이트: 겟타팀도 함께였나? 그것 참 믿음직 하군. 잘 부탁하네.

루: 함장! 레이더에 반응입니다! 포세이달군이라고 생각됩니다!

헨켄: 뭐야? 또왔다고?

브라이트: 헨켄함장. 잠시만 기다려 주십시오. 그쪽으로 가겠습니다.

헨켄: 미안하네 부탁해.

전군, 제1종 전투배치로!

시나리오 시작

가브레: 저것은... 지난번의 녀석들이군!! 용서못한다. 지난번에는 방심하다가 당했지만 이번에는 용서없다! 뜨거운 맛을 보여주지!!

헷시이: 호. 저것이 [illegible] 으로 당했다면 이성인의 부대인가?

가브레: ... 상당히 [illegible] 군. 가우 하 헷시

헷시: 그렇게 [illegible] 것은 네가 밀리는 곳이 있기 때문이잖아, 가브레군?

가브레: 으... 전번에는 저쪽에 배신자가 있어서 헛점을 찔렸던 거다!

헷시: 배신자... 다바 마이로드인가...

다바: 또 가브레냐! 질리지도 않고!

헨켄원군으로 등장

카부토: 아! 여전히 기운이 넘치는군

쥬도: 카부토씨야 말로

카부토: 어라? 쥬도 너도 거기 있었니?

쥬도: 사정이 있어서...

가브레: 원군인가? 제길!

리리스: 또 전투가 시작되고 있군....

파간: 아가씨, 여기는 위험합니다! 빨리 피난하셔야 합니다!

윙건담 등장

리리나: 아... 저것은...

히이로: 론도벨 발견... 파괴한다...? 뭐야... 사람이?

리리나: ....

히이로: ...리리나 도리안...

갑자기 피탄

리리나: 캬!!

히이로: !!

!? 무슨 짓을 한거지... 나는!?

리리나: 아... 살았다.... 구해... 준 것인가?

히이로: 나는... 이녀석을 죽여야 하는것이 아니었나? 그것을...

리리나: !! 그곳에 타고있는 것은.. 혹시... 혹시 히이로 인가요? 그렇조?

히이로: 나 나는...

리리나: 히이로! 대답을 해요!! 왜나 를 구해 주었죠!? 나를 죽여야 하는것이 아니었나요?

히이로: ...제길!!

나는 뭘하고 있는거지...?

리리나: 히이로...도망가지 말아요...

파간: 아가씨, 무사하십니까?

리리나: 아 파간, 괜찮아요.

(히이로... 역시 저것은, 히이로임에 틀림없어... 그 운석... 히이로가 그것에 타고 있었던거겠지... 하지만...그렇다고 한다면... 히이로는 별의 왕자님?)

윙건담 후퇴 후

브라이트: 저게 뭐지?

니나: 언뜻 보기에는 건담타입인 것 같지만... 저런타입은 본 적이 없는데....

포세이달 퇴각 뒤

토로와: 목표 발견... 지금부터 공격에 들어간다.

니나: 또 건담[illegible]

토로와: [illegible] 토로와 리는 [illegible]

브라이트: 적인가!?

[illegible] 때에는 상대의 중핵을 쏘아야 [illegible] 지휘계통을 혼란시키면 승리는 보이게 되[illegible]

[illegible] 후퇴 뒤

브라이트: 뭐지 저것은... 왜 우리를 노리나.

시나리오 에필로그

브라이트: 카부토, 류마, 모두들 무사해서 다행이다.

…: 나도 잊지 말아요!

브라이트: 아 저, 물론 자네도다. 하지만 처음보는 사람들도 있군.

카부토: 네 소개하죠. 우선 이 사람은 H.K. 테스라 라이히 연구소의 연구자로 겟슈페스트의 파일럿입니다. 제법 쓸만한 녀석이죠. 론도벨로 같이 가도 좋을텐데…

H.K: 네 대 찬성입니다. 제발 부탁드립니다.

브라이트: 이쪽이야 말로. 마음 든든한 아군이 생기는 것은 기쁜 일이지.

카부토: 자 이쪽은 펜타고나에서 온…

다바: 다바 마이로드입니다. 잘 부탁드립니다. 그리고 두사람의 동료가…

카도: 펜타고나!? 그곳은 우리랑 싸우고 있는 포세이달군의 거점 아니었나요?

카부토: … 모두 같은 반응이군. 걱정하지 마, 우리편이다. 사정은 나중에 자세히 설명해. 그리고 마지막이 도몬 카슈. 뭐 여러가지 이유가 있지만 지금은 같이 행동하고 있다.

도몬: …

레인: 도몬 인사정도는 해요.

도몬: 도몬이다… 잘 부탁해.

엘: 뭐야 무뚝뚝하군.

레인: 죄송합니다. 도몬은 언제나 이런다니까.

아무로: 론도벨도 겨우 모양을 갖추게 되었군.

비나: 그렇다고 해도 예전에 비하면 아직 멀었죠.

키리스: 당신 자크같은 기공품을 가지고 다니나 본데.

비나: 자크의 어디가 나쁜 거지?

크리스:아 미 미안해, 그럴생각은 아니었어.

비나: 아…나야말로…값가지 소리쳐서 미안해 크리스.

노인: 비나씨는 왠지 자크에 집착을 하는군요.

비나: 자크는 좋은 기체라고.

비챠: 나도 거기에는 찬성이다.

비나: 헤, 비챠, 잘 알고 있구나.

비챠: 자크는 매니어 사이에서 인기가 있거든. 비싸게 팔 수 있지.

비나: 쳇, 뭐야. 요즘 애들에게는 꿈이 없다니까.

몬도: 세상이 그러니까요. 현실적이 되지 않으면 살아갈 수 없다고요.

헨켄: 필요한 물자의 공급은 이제 끝났다. 다. 자 뭐 더 필요한 물건은 있나>

아무로: 네 특별히 없습니다. 헨켄함장. 하지만 괜찮겠습니까? 뭐던 간에 이쪽으로 가지고 와서?

헨켄: 뭘 우리는 또 보급받으면 돼. 게다가 론도벨은 가장 전투확률이 높은 부대다. 물자가 많다고 곤란할리는 없어.

아무로: 헨켄함장은 지금부터 어떻게 하실 겁니까?

헨켄: 본간은 여러분들의 지원을 … 하지. 여러가지 수를 써서 어떻게든 보급관계를 개선하도록 하겠어.

크리스: 수고를 끼치는군요. 헨켄함장.

헨켄: 아니, 난, 이정도밖에는 해줄수 없으니까. 실전에서 싸우는 자네들이 큰일이지.

아무로: 후방지원이 확실해야 안심하고 싸울 수 있는 것입니다. 감사합니다. 헨켄함장.

헨켄: 뭐야 지금와서… 자 그러면 나는 이만. 또 뭔가 손에 넣으면 연락하지.

리리나:(히이로…신비한 사람… 당신은 대체 누구죠…)

히이로!! 빨리 나를 죽이러 와요!!

• OND POINT AD

지금까지 쓰다보면 정말로 바보같은 잭-킹의 텍사스 맥도 알고보면 오라머신이나 헤비메탈류의 빔 바리어를 무시하는 실탄으로 공격하기에 정말로 유효한 로봇. 다른때는 무시를 하더라도 이런때 만큼은 확실히 출격시킵시다.

이렇게 막강한 캐릭터가 초반에 나오는 것은 조금 반칙이다

제 12화 사도 습격하다

초기적

오제(네이/LV11), 밧슈(안톤/ LV10), 밧슈(헷케라/LV10/초밤아머), 그라이아(포세이달병사/LV9 & 8)-9기.

증 원

적군 이슈라 템플(갸브레/LV10/프로페란트 탱크 S), 갈바리 템플(렛시/LV10/프로페란트 탱크), 밧슈(핫사/LV9/리페어키트), 아론 2기, 그라이아 3기.

포세이달군 전멸후

제3사도 사키엘 (사키엘/LV16) 1기.

공략

포세이달군이 또다시 바글 바글 나옵니다. 조금 정신이 없게 쏟아져 나와서 적군의 정확한 확인을 하지 않고서 작전에 돌입했는데 역시 오제!! HP가 9700!?!! 레벨이 11이냐!! 단번에 우리 론도벨의 전사 2기가 작전상 후퇴를.. 거의 마징가의 로케트 펀치, 겟타1의 겟타빔, 주인공의 필살기, 엘가임의 세이버공격외에는 상대가 되지를 않더군요. 아무로의 공격은 네이의 반격에 걸려서 그만 눈물의 리타이어를…(필자는 LV가 높은 캐릭터를 하위급의 기체에 태우고, LV가 낮은 캐릭터는 상위기종에 탑승 시켜서 전투에 임하는 버릇이 있어서..) 어찌 되었든 간에 제목대로 사도가 나올 것을 예상한 필자는 기급적 전력을 온존 시켜두려고 했지만 상당한 노력이 들어 갔음. 7턴째 A에서 갸브레 등장! 신나게 쳐부수면 B에서 제3사도 사키엘이 나옴. .역시 AT필드에 고전을 면치 못하는군요. 그래도 한번…이라는 생각에 무모한 도전을 하지만 초반에 액플로 자금을 고쳐서 강력한 개조를 하지 않고서는 거의 무리… 오오~~하고 감탄을 하지만 싱겁게 끝난 한판승에 정신이 없을 때 그랑존의 슈 시라카와가 일정의 정보를 흘리고는 사라지는 정신없는 시나리오.

시나리오 프롤로그

아무로: 자 이것으로 되었다. 다음은 제간인데.

레인: 론도벨의 에이스 파일럿은 기체의 정비까지 하나요?

아무로: 아 레인씨. 지금은 메카닉의 손이 부족하니까 할수있는 일은 자신이 하지 않으면…

레인: 큰일이군요. 저도 돕겠습니다.

아무로: 당신이?

레인: 이래뵈도 샤이닝건담의 멘테넌스를 담당하고 있으니까요. 맡겨주세요.

아무로: 샤이닝 건담? 아 도몬군이 타고 있던 것을 말하는군? 역시 건담타입인가.

레인: 네 모빌파이터는 원래 경기용이지만

아무로: 경기용으로서는 좋은 움직임을 보여주던데…

레인: 모빌트레이스 시스템 때문입니다. 파일럿의 움직임을 완전히 트레이스하는 시스템이죠. 그러니까 타고 있는 사람이 무술의 달인이라면…

아무로: 과연… 그만큼 강해지겠군. 그렇다는 이야기는 도몬군은 상당한 실력자라는 뜻도 되는군. 그런데 레인씨. 그 샤이닝 건담은 어디에 있지? 아무래도 보이지를 않는데…

레인: 아 샤이닝건담에는 특수한 추적장치가 붙어있습니다. 그러니까 필요한때에는 파일럿의 이름으로 부르기만 하면 되죠.

아무로: 음 편리하군. 마치 만장군의 타이탄 3다.

브라이트: 역시 일본으로 가야할것 같다. 남원 커넥션의 도움도 필요하고.

카부토: 콤바트라 V인가. 효마녀석. 건강할까?

사야까: 걱정없을거야 효마군이 하는일이니까.

아무로: 브라이트 진로는 결정되었나?

브라이트: 아 정비는 끝났나?

아무로: 레인씨가 도와준 덕분이지. 그녀는 메카닉으로서도 일류던데.

브라이트: 호 그것은 고맙군. 정비인력의 절대수가 부족하던 참…

아무로: 역시 목적지는 일본인가?

브라이트: 그래 군의 보급물자를 믿을 수 없는 이상. 아군의 협력이 어떻게든 필요해.

아무로: 만장군에게서 지원을 받을 수는 없을까? 파랑재단이라면…

브라이트: 그럴까. 한번쯤 연락을 취해보는 것도 좋겠군. 토레스. 진로를 일본으로.

토레스: 네.

니나: 함장! 레이더에 반응! 포세이달 군이라고 생각됩니다.
브라이트: 전원 전투 준비!!

시나리오 시작

다바: 오제? 네이 오 한인가? 여러분 주의하십시오. 강력한 헤비메탈입니다.
네이: 저 녀석인가... 가브레의 보고에 있었던 지구인의 부대라는 것이...
안톤: 네 론도벨이라고하는 부대입니다.
헷케라: 흥. 가브레 녀석 자신의 실패를 감추기 위해 적을 필요이상으로 과장한 것이 틀림없어. 네이님. 걱정은 필요 없습니다.
네이: 하지만 방심은 금물이다. 이별의 군대는 대수롭지 않지만 저놈들도 그렇다는 보장은 없으니까.
안톤: 네 알겠습니다.

네이 후퇴뒤
가브레: 뭐라고? 가브레님이 이렇게 빨리 당하다니..역시 보통놈들이 아니군.

가브레 격파후
니나: 함장님. 레이더에 반응입니다.
브라이트: 적의 증원군인가?
니나: 그것이... 반응이 불완전해서... 정체불명입니다.
브라이트: 뭐라고?
니나: 옵니다.
브라이트: 뭐지 저것은?
니나: 해당되는 기체 없습니다.
코우: 저것은 아무리 봐도 생물같은데...
카부토: 자 내가 나설 차례군.

사도와 교전뒤
카부토: 뭐야 전혀 먹혀들지를 안잖아. 지금의 바리어 같은것은 뭐였지?

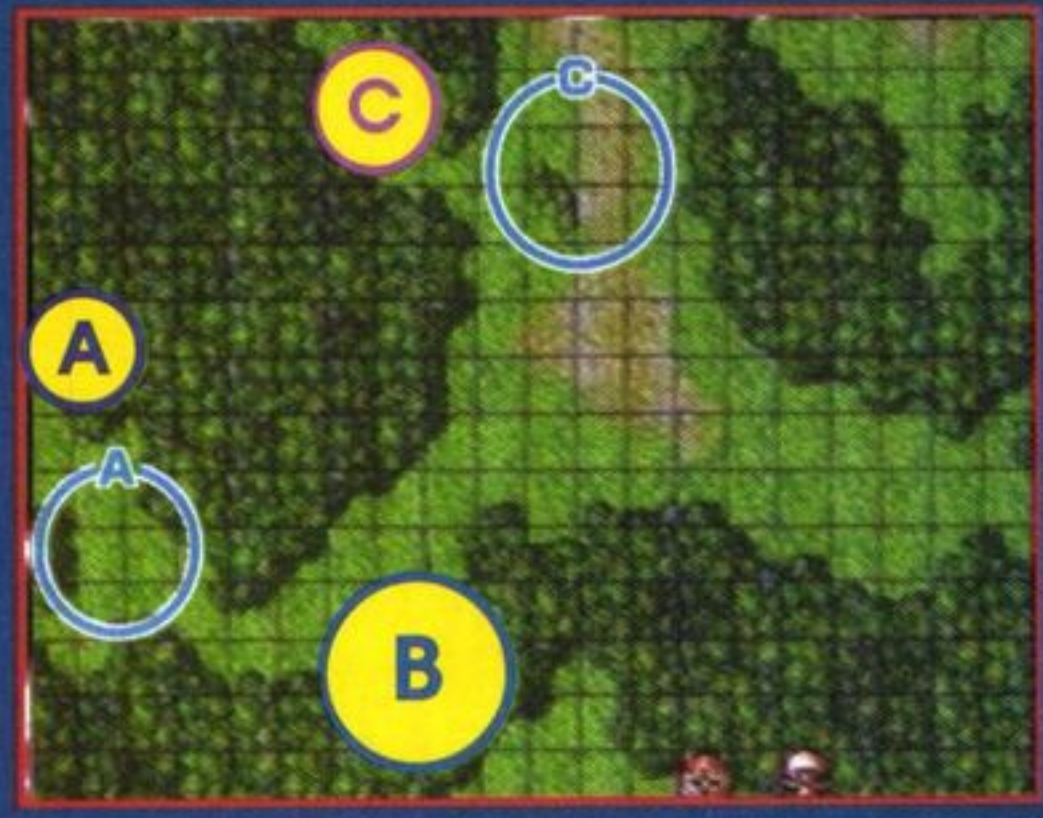
그랑손 등장
슈우: 아. 역시 론도벨 이었군.
아무로: 그랑존?
류마: 슈우 시라카와냐!?
슈우: 그녀석에게는 손을 대지 않는것이 현명합니다. 지금의 당신들로서는 씨도 먹히지 않을테니까요.
카부토: 뭐라고!? 무슨 의미지!?
브라이트: 도망... 인가...
에마: 슈우. 당신은 저녀석의 정체를 알고 있나요?
슈우:... 저것은 사도라고 불리는 것입니다. 그것이외에는 전혀 알려져 있지 않아요.
아무로: 그럴까? 너는 뭔가 알고 있을것 같은 말투인데.
슈우: 그렇습니까. 적어도 당신들보다는 사도에 대해서 알고 있겠죠. 예를 들면 AT필드라고 불리는 강력한 바리어를 가지고 있다는 것. 기계보다는 생물에 가까운 특성을 가지고 있다는것... 정도겠죠. 하지만 좀더 자세한 것을 알고 싶다면 일본의 넬프 본부로 가보는것이 좋을 겁니다.
브라이트: 넬프? 그 연방직속의 특무기관을 말하는 것인가?
슈우: 네. 슬슬 넬프도 움직이기 시작할 때겠죠. 사도는 분명히... 큰 위협이 될겁니다. 빨리 손을 써두는 편이 좋을 겁니다.
아무로: ...슈우. 우리는 아직 너를 완전히 신용하고 있는 것은 아니야. 뭐니뭐니해도 너는 한번 우리를 배신한 적이 있으니까.
슈우: 알고있습니다. 하지만 지금의 내가 당신들을 적대할 이유도 없죠.
브라이트: ...알겠다. 너의 충고를 검토하도록 하지.
아무로: 슈우. 넌 왜 지상으로 돌아온거지? 무슨 목적으로?
슈우: 자... 그것은 지금 저도 모르겠습니다. 뭐니뭐니해도 아직 기억이 완전하지도 못하고... 그러면 또...
브라이트: ...보고는 들었었지만. 정말로 되살아나 있다니... 슈우 시라카와... 대체 무엇을 노리고 있을까?

시나리오 에필로그

브라이트: 하여튼간 일본으로 향하는 것은 본래의 예정대로다. 넬프의 일은 별도로 하더라도
쥬도: 그런데 그 넬프가 대체 뭐죠?
브라이트: 원래 UN직속의 특무기관으로 현재는 연방의 관리하에 있지. 일반에게는 그 활동내용이 비공개로 되어있다.
사야까: 하코네에 건설중인 제2신동경시가 거점이라고 하는 소문을 들은적이 있어요.
비챠: 무슨일을 하는 기관이죠?
브라이트: 자세한 것은 알지 못해. 단 매년 상당한 액수의 예산이 넬프에 투입되고 있는 것은 확실하다. 소문으로는 신병기를 개발하고 있다는 이야기도 있지만...
류마: 사오토메박사가 한번 기술교류문제로 간적이 있는것 같은데, 그때는 정말 자신들의 속내를 비추지 않았던것 같더군요. 결국 무슨 연구를 하고 있는지 조차도 자세하게 밝히지 않은것 같습니다.
브라이트: 독불장군이라는 소리인가... 하지만 저런것을 본 이상 무시할수는 없지. 일단 접촉을 시도해 보자.

가부레: 우리들의 임무는 저 론도벨이라고 하는 부대의 격퇴다. 어떻게든 방법을 발견해 내지 않으면...
렛시이: ... 확실히. 그렇다면 한번 해볼까...
가브레: ? 무슨 생각이냐? 가우 하 렛시이
렛시이: 밖에서 안된다면 안쪽으로 어떻게 해보는것이 최선이지. 녀석들의 배에 잠입해서 내부에서 파괴공작을 하는거다.
가브레: 확실히 좋은 작전이지만... 가능할까?
렛시이: 나를 누구라고 생각하고 있는거냐. 13인중의 한명인 가우 하 렛시이라고!
가브레: ...좋다. 솜씨를 한번 보여주실까.

리리나: (히이로..신비한 사람... 당신은 대체 누구죠...)
...하-이-로!! 빨리 나를 죽이러 와요—!!

제 15화 열혈! 수전기대합래

초기적	증 원
브로켄의 기계수 군단	아수라 일당 등장

공략
기계수 군단이 와그르르... 아직은 약한 수전기대의 활약은 조금 나중으로 미루고 기급적전투를 회피하면서 론도벨과의 합류를 기다립시다. 장렬한 전투를 하고 싶다면 4턴까지 한대라도 살려둔 상태로 마구 싸움을 걸어봅시다. 허무한 전쟁의 쓸쓸함에 마음이... A에서 3턴째 마징가 일행이 원군으로 등장. 지지않고 5턴째 B에서 아수라 일당이 등장 우리도 질 수 없다. 7턴째 C에서 론도벨이 용감하게 등장한다. 그렇게 높은 난이도의 시나리오는 아님. 다만 캐릭터의 열광적인 팬이라면 열혈한 답게 장렬히 싸우다가 인생을 망치겠지만... 상당한 전략적 뒷받침이 되어도 상대적으로 변근한 기기의 능력에 무적이나 과감한 희생이 따르게 될 것이 틀림없음. 지금까지의 어려운 전투를 견뎌온 플레이어라면 충분히 이기리라. 다만 서서히 애용하는 캐릭터와 포기하기 시작한 캐릭터들의 LV차이가 나는 것은 도리없는 일일까?

시나리오 프롤로그

14화의 시나리오 프롤로그와 동일

시나리오 시작

14화의 시나리오 시작 8번과 동일

마징가Z 등장
카부토: 뭐야. 아수라백작은 알겠는데 왜 수전기대가 여기에 있는 거지?
마사토: 아 마징가Z다.
사야까: 당신들 와 여기에 있지요?
시노부: 명령이니까. 론도벨로 파견이라고! 그런데 이녀석들에게 붙잡혀 버려서...
카부토: 자 그러면 우리편이란 이야기군.
사야까: 론드벨의 여러분도 곧 도착할 거예요. 그때까지 힘냅시다.
카부토: 걱정마 그전에 끝날테니까.
시노부: 옳으신 말씀! 자 해볼까!

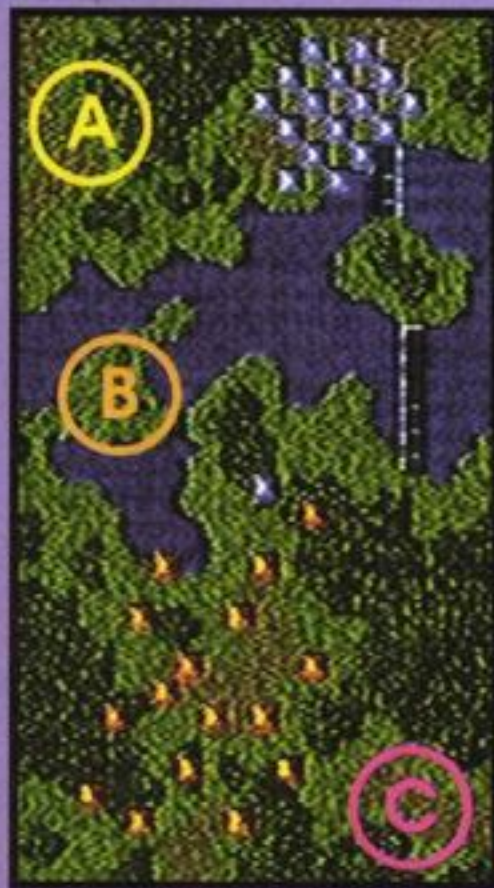
브로켄등장
14화 시나리오 시작 9번과 동일.

시나리오 에필로그

시노부: ...그렇게 되어서 론드벨과 행동을 함께하게 된 후지와라 시노부중위라고 합니다!
마사토: 마찬가지로 사키부 마사토 소위입니다.
류마: 시바 류마 소위입니다.
사라: 유우키사라 소위입니다. 곧 우리들의 지휘관인 사피로 키츠중령도 합류할 예정입니다.
카부토: 윽!? 그녀석도 오냐!? 그 잘난체 하는 녀석. 내게 수갑을 채우다니...
시노부: 넌 그래도 괜찮아. 난 감옥에 갇혔었다니까.
사라: 당신은 명령위반이었잖아.
시노부: 뭐라고?
브라이트: 그만두게. 벌써부터 싸우면 어떻게 하나.
크리스: 왠지 혈기 왕성한 사람들이군요.
류마: ...어떤 의미에서는 정답일지도 모르지.
크리스: 아 미안. 들렸었나요?
류마: 아니 신경쓰지 말아요. 수전기대는 그 이름대로 야성의 [illegible] 이용한 부대니까.
마사토: [illegible] 그건 그렇고 아가씨. 이름이 뭐죠? 오늘밤에 시간있어요? 좋은 가게를 알고 있는데
[illegible] 넌 동료가 아니라 짐승이야.
마사토: 그 [illegible]

니나: 아 레인씨 잘됐군요. 잠시 묻고싶은 것이 있었는데.
레인: 네? 뭐죠?

니나: 저 사이닝 건담은 누가 만든 거죠?
레인: 제 아버지요. ...그런데 뭐가 잘못되었나요?
니나: 역시 남간레벨에서 만든 것이군... 아 신경쓰지 마세요. 내가 모르는 건담이 있다고 생각하니 왠지 신경이 쓰여서...
레인: (이상한 사람...)
니나: 그런데 왜 건담의 모습을 하고있죠?
레인: 일종의 유행같은 것이니까요. 특별히 필연성은 없다고 아버지가 말씀하셨지만.
니나: 저 그것은 아무래도 좋으니까 저 사이닝건담의 구조를 보여주지 않겠어요? 모빌 ,레이스시스템이라는 것 상당히 흥미가 있어서요.
레인: 좋아요. 그대신 GP-01을 보여준다면. 저것도 상당히 좋은 기체로군요. 바니언 관계가 너무 멋있어.
니나: 정말? 정말 그렇게 생각해요?
레인: 네 물론.
니나: 고마워요. 그것 내가 시스템 엔지니어를 담당했었어요.
레인: 아! 대단한데요!
니나: 그런 당신도 저렇게 관절에 부담이 걸리는 건담을 정비하고 있잖아요. 대단한데요.
레인: 후후... 우리들 뜻이 잘 맞는군요.
니나: 그래요. 지금부터 사이좋게 지내죠. .. 그런데 이상한 것을 묻는 것 같지만... 저 도몬이라는 사람 당신 애인?
레인: 그렇지 않아요. 단지 소꼽동무. 우선 도몬은 그런데 발통이라서... 그러는 니나, 당신은 저 코우씨라는 사람과 무슨 관계죠?
니나: 아 그것은... 맞군요... 하지만 애인이라고 하기에는 조금...
레인: ...아무래도 서로 비슷한 고생을 하고 있는 것 같군요...
니나: 그렇군요... 휴...

제23화 그란가란 구출& 22화 데빌간담의 출현

초기적
대머리 드레이크의 군대. 딱정벌레 오라배틀러들 바글 바글.

윌윕스퇴각 뒤
A, C지점에서 아수라군단이 우글우글
B지점에서 미친놈 코우지가 탄 데빌건담

공략
프롤로그 선택에서 그란가란과 고라온의 둘중에서 선택을 하게 되어 있는데 이왕이면 미인인 시라공주가 이끄는 그란가란을 .. 이라는 생각에 이쪽으로 오게 되었습니다. 그러나 전력적으로는 당연히 고라온에 아쉬움이 갑니다. 고라온에는 이번 F에서 보기 정말 힘든 멥병기를 소장하고 있으니까요.(그래봤자 전함이지만..) 이 두 맵은 슈퍼와 리얼일때 각각 오게 되는데 내용은 거의 동일합니다. 오라바리어를 장착한 적군의 방어력에 방심하다가는 큰코 다치고 구출은 커녕 피난민되기 십상입니다. 주의 합시다. 유일, 빔~~~이라고 떠들어 대지만 빔에너지로 취급 받지 못하는 겟타빔만이 안도의 길입니다. 드레이크에게 추적당하는 그란 가란을 무사히 구출하여 환희에 들뜨기도 잠시 .. 이번엔 코우지의 데빌건담이 등장하여 무척이나 사람 괴롭힙니다. 간신히 HP를 반으로 떨어트려도 마스터 건담이 나타나서 데리고 가버립니다. 웅 내 시간과 열정이 너무나 아까워.. 맵가운데에 위치한 강 때문에 하늘을 날지못하는 캐릭터들은 우왕자왕하다가 경험치도 얻지 못하고 벳맞은 총탄에 쓰러지기나 합니다. 가급적이면 같은 이동력의 2, 3기를 같이 다니게 합시다. 부대별로 다니다보면 조금은 위안이 되고는 하니까요.

시나리오 프롤로그

시나리오 21의 시나리오 프롤로그 ⑩번과 동일 선택시 그란가란을 선택
브라이트: 거리쪽으로는 확실히 키에프쪽이 ...지.
아무로: 그쪽도 침공이 대단한것 같던데. 주의하는 편이 좋을거야.
브라이트: 좋아. 토레스. 키에프로 방향을 돌린다. 아군기 최대 출력!!

시나리오 시작

시라: 드레이크! 이곳은 지상입니다! 이 이상 싸움은 무의미해요. 모르겠습니까!
드레이크: 여기가 지상이라면 더욱 싸움을 그만둘 수는 없다. 우리들은 이세계에 있어서는 이질적 존재이니까. 이질적인 것, 이해하지 못하는 것과 만났을 때 인간은 그에 대해 적의를 품게 되지.
시라: 싸우는 것만이 전부는 아닙니다.
드레이크: 싸움을 보여주는 것에 생각지 못 할 ...도 있는 거다. 이 이상 기간을 허비할 수는 없지. 각오해라 시라여왕.
시라: 드레이크!!
카와세: 시라님!
시라: 지금부터 윌윕스에 특공을 걸겠습니다. 쇼우님 대피시키세요. 당신도.
카와세: 시라님 저도 함께하게 해주십시오.
시라: ...쇼우...당신도 지상에 나와있다면... 앞으로의 일을...
차미 그란가란이다
쇼우: 시라님 무사하십니까?
카와세: 시라님 단바인입니다.
시라: 쇼우... 잘도...
드레이크: 쇼우 자마인가... 배신자 지구인이 다시 내앞에 나타나리라고는...
아렌: 이렇게 빨리 단바인과 만나다니...
쉐이: 우리들의 운도 아직 죽지는 않았군.
제릴: 재미있겠는데.

데빌간담 등장
마야: 레이더에 반응!
레인: 데빌건담?
도몬: 드디어 발견했다. 더이상 놓치지 않아!
브라이트: 저것이 데빌간담?
브로켄: 호호호 론도벨이...
아수라: 브로켄 먼저 저녀석들을 쓰러트리는 것이 좋겠다. 데빌간담의 회수는 나중에 해도 되잖아.
브로켄: 그래 나도 그생각을 하고 잇었다. 죽이 잘 맞는군. 아수라남작.
아수라: 자 그러면 간다! 기계수 군단. 출격!
카부토: 역시 그렇구나! 녀석들 데빌간담을 이용하려 하고 있었군!
시라: 저것도 적입니까?
쇼우: 네 지상에도 전란이 있습니다. 그들은 지상에서 쓸모없는 혼란을 일으키고 있죠.
시라:...알겠습니다. 악의의 오라가 느껴집니다.

도몬: 너!? 데빌건담의 판태나?
도몬: 기다려라 도망가다니!!
도몬: 젠장!!또 놓쳐버렸다. 누구지 그놈은?

시나리오 에필로그

쇼우: 시라님 무사하셔서 정말 다행입니다.
시라: 쇼우자마. 구해줘서 감사합니다. 하지만 왜 갑자기 우리가 지상으로 나오게 된 것일까요?
쇼우: 아무래도 자코바 아온의 소행으로 생각됩니다.
시라: 자코바 아온의...확실히 그라면 그런 일도 가능하겠죠. 하지만 왜...
쇼우: 전에 그녀와 만났을때 바이스톤 웰의 오라바틀러를 모두 없애겠다고 약속했었습니다. 하지만 드레이크와의 싸움이 너무 길어져서...
시라: 그녀가 강제적으로 오라배틀러를 바이스톤 웰에서 제거해 버린 것이군요.
쇼우: 네.
시라: 그러면 이 일의 원흉은 드레이크의 야심을 막지못한 우리들에게 있다는 말이군요... 우리들의 잘못으로 지상 사람들에게 까지 피해를 입히게 되다니...
참: 하지만 시라님. 별로 신경쓰실 필요 없어요. 지상도 여러가지 싸움만 하고 있으니까요.
쇼우: 참!!
아무로: 아니 참 말대로인지도 몰라. 바이스톤웰이 영혼의 안식처라면 그것은 지상의 사정을 반영하는 것이라고 생각할 수 있어. 지상이 전란에 싸여 있으므로 바이스톤웰도 그 영향을 담은 불길한 공기가 퍼져 나갔는지도 모르지. 바이스톤웰의 전란의 원인은 지상에 있을지도 몰라
시라: 아니. 바이스톤웰이라고 항상 평화로웠던 것은 아닙니다. 단 오라배틀러라는 기계가 지금까지 싸움의 전황을 일시에 변화시켜, 드레이크의 야심에 불을 붙인거죠.
쇼우: 역시 쓰러트릴 상대는 드레이크 루프트 인가...
시라: 바이스톤웰에서 다하지 못했던 책임을 위해 저희들도 돕게 해주십시오.
아무로: 황송한 말씀입니다.시라여왕.
카와세: 성전사님. 창고에 빌바인이 있습니다 사용해 주십시오.
화: 야 쇼우 빌바인이래. 빌바인. 이제 드레이크도 한방이야.

도몬: 레인 나는 이배를 내린다.
레인: 도몬!? 왜그래요 갑자기?
도몬: 역시 나는 데빌간담을 쫓겠어. 이대로라면 데빌간담의 폭주는 막을수 없다.
레인: 하지만 지금은 큰일이 났다고 하는데...
도몬: ...확실히 론도벨의 사람들에게는 신세를 졌다. 지금 그들이 하는 일은 옳아. 하지만 데빌간담과 결판을 짓는 것은 내 의무다!
레인: 도몬. 알았어요. 브라이트함장에게는 내가 이야기를 하죠. 데빌간담과의 용무가 끝나면 다시 돌아오자고요.
도몬: 그래 바로 그거다.
레인: 그리고! 나를 빼놓고 혼자서 가면 절대 안돼요!!
도몬: 으... 하지만 레인은 여기 있는 쪽이 안전한데...
레인: 도몬 바보!! 나는 당신의 파트너에요. 위험한것은 알고 있다고요. 하지만 내가 없으면 당신 혼자서는 제대로 밥도 하지 못하잖아요.
도몬: 아 알았어 미안해. 함께가자 레인.

-시나리오 24 사파로어벨트 돌입-

제 25화 론도벨에의 자객

초기적
사피로와 그 일당들

증원
사도 사키엘 and 포세이달 군 and 윙건담 팀

공략
무척이나 괴로운 여정의 서편부는 완전히 바이바이하고서 드디어 내용에 빠져드는 심오한 중반이 시작되었습니다. 3턴째에 A지점에서 론도벨이 등장하고 바로 B지점에서 사도 사키엘이 등장합니다. 그런다음 여유도 주지않고 4번째 턴 말에 C와 D에서 동시에 포세이달 군이 등장합니다. 그것만이라면 다행이겠지만 6턴말에 E에서 윙건담과 건담 데스사이즈까지 나오죠. 이번엔 윙건담 팀이 포세이달군은 절대 공격하지 않고 아군만을 노립니다. 불행중 다행으로 7턴째에 F에서 카유가 등장합니다만 별 도움은 되지 못하죠. 가만히 있으면 전부대의 협공을 받게 되므로 사도나 포세이달군중 하나를 골라 적극 공격을 나섭시다. 선후 결정은 자신의 전력으로 신중히 판단해 보시죠. 적절한 병력분배가 중요하다는 것은 말할 필요도 없겠지요.

시나리오 프롤로그

카부토: 도몬녀석 가버렸나.
사야까: 도리없지 그에게는 해야할 일이 있으니까. 그의 아버지가 무죄가 증명되기를 빌자.
쥬도: 그 샤이닝건담, 한번 타보고 싶었는데.
루: 쥬도…. 정말이야?
쥬도: 왠지 멋있어 보이잖아?
루: …그러면 저 파이팅슈츠라는 것도 입어야 할텐데… 그래도 좋아?
쥬도: 으악! 그것은 사양하겠어!

24화 시나리오 프롤로그 12번과 동일

시나리오 시작

24화의 시나리오 시작과 거의 동일
아스카: 어느 알지도 못하는 녀석이 너를 죽일려고 달려오고 있는거야. 너 그거 그냥 맞아서 죽고 싶으니?

시나리오 에필로그

24화 시나리오 에필로그와 동일

제 28화 고라온의 위기

초기적
와산=부스터, ??=바이오 센서.

공략
어엇! 고라온도 구할 수 있잖아!!?! 라는 안도의 한숨이 나오는 제목에 맞게 오리 쉽의 고라온을 구출하는 시나리오입니다. 정말 다행이다.. 라는 생각보다는 전함이 3대나 있으면 누구를 출격시켜야 하나? 하는 걱정이 앞섭니다…만 그래도 구하기는 구해야지요. 5턴째 A에서 론도벨의 증원군이 등장하는데 빨리 B지점으로 이동하지 않으면 7턴째에 똑같은 A지점에서 등장하는 게스트와 부딪히게 됩니다. 확실하게 2~3대는 저세상으로 가겠지요. 빨리 이동만 하면은 제브는 다음턴에 퇴각하므로 여유있게 상대할 수 있습니다. 강을 건너지 말고 숲속에 숨어있다가 적들이 강을 건너 B지점에 오면 차례차례 해치웁시다.

시나리오 프롤로그

26화 시나리오 프롤로그 13번과 동일

참: 쇼우 에레님은 무사할까?
쇼우: 모르겠다…. 고라온을 발견하고부터 상당히 시간이 지났으니까…
참: 저 윙카리바를 타고 먼저 가서 보고오자!
쇼우: … 우리들만이라도 먼저 가볼 수 있도록 브라이트 함장에게 부탁해볼까?

브라이트: 응 그렇군.. 쓸데없이 시간을 너무 많이 잡아먹어서 어떻게 해야 하나 생각하고 있었다. 쇼우, 자네가 괜찮다면 먼저 가주겠나?
쇼우: 알겠습니다.
류마우: 우리들도 같이 가주지. 겟타라면 단바인의 스피드에 지지 않을테니까.
아무로: 그렇다면 나도 리가지로 따라가지. 자브로는 격전일테니까. 카뮤, 자네도 제타로 같이 가자.
카뮤: 알겠습니다.
아무로: 그리고 쥬도, 너도 메타스로 따라와라. 그것이라면 좀 속도가 있지.
쥬도: 메타스? 어딘가 약해보이는데…
화: 어머 내 메타스에 불만이라도 있다는 뜻인가?
쥬도: 아니아니. 메타스는 좋은 기체죠. 그러면 쥬도 아지타, 메타스로 갑니다.
쇼우: 모두 감사합니다.

참: 쇼우 무슨 빛이지?
쇼우: 그란가란이 확인된 군함인가…
류마: 이미 전투가 시작된 것 같군. 서두르자.

시나리오 시작

21화 시나리오 시작과 거의 동일

시나리오 에필로그

에레: 참!
참: 걱정했어요. 무사해서 다행이예요.
에레: 고마워요 참. 쇼우 이곳은 역시 지상인가요?
쇼우: 네 아마도 쟈코바 아온에 의해 바이스톤웰의 모든 오라배틀러들이 강제적으로 쫓겨나버린 것 같습니다.
에레: 쟈코바 아온이…
에이브: 하지만 에 페라리오가 코몬의 세상에 간섭한 것은 전례가 없었는데…
에레: 아니. 그때 느꼈던 오라힘은 강력한 것이었어 쟈코하 아온정도라면 그런 것도 가능하겠죠.
에이브: 선전사님. 우리들이 다시 바이스톤웰로 돌아갈 방법은 없는 것입니까?
쇼우: … 오라로드를 열수만 있다면… 하지만 잘 될지 어떨지…
에레: 아니. 우리는 여기에 남습니다.
에이브: 에레님?
에레: 모든 오라머신이 지상으로 나왔다면 트드 드레이크도 지상에 있다는 소리겠지요.
쇼우: 네 만난 적이 있습니다.
그러면 이 상황을 보고 지나칠 수는 없죠. 드레이크들을 멈추지 못하면 원인은 우리에게 있으니까요.
시라: 에레 함 여왕, 함께 우리들이 해야 할 일을 하죠. 그것이 바이스톤웰의 의지라고 생각됩니다.
에레: 사라님…알겠습니다… 내가 할 수 있는 일이라면 기쁘게 협력하겠습니다.

시노부: 이런… 여왕님이 두사람이나 팀에 들어오다니. 더 힘들어 지겠군.
마사토: 그래? 미인이 늘어서 나는 기쁘지만…

사라: 마사토! 당신 여왕님을 꼬실 생각?
마사토: 뭐 어때. 연애는 자유잖아? 잘만 하면…
사라: 동기가 불순하다니까, 너는!
류마: 뭐 그란가란과 고라온이라는 거대전함이 두척이나 생겼으니 고맙군. 아가마도 상당히 좁아진 차였으니까.
시노부: 그래 그래. 컴바트라V라도 아군으로 들어오면 아가마에 펑크가 나버릴 정도지.
마사토: 컴바트라라니 생각난것인데 우리들 언제 합체허가가 나오는거지?
시노부: 아 짜증이다. 적도 강력한 녀석들이 많이 늘었는데.
사라: 시노부 합체의 키워드 잘 기억하고 있어?
시노부: 바보취급하는 거냐! 분명히 기억하고 있어. 알겠니 패스워드는 D A N C U G A 단쿠가다.
사라: …O가 빠졌잖아.
시노부: 어라?
류마: 어이어이 진짜로 할 때는 착각하지마.

제 29화 노림받는 광자력 연구소

취득 아이템
챠이=마그넷 코팅, 히이로 = 리페어킷트.
와산= 프로페런트 탱크.

공략
광자력 연구소로 다시 돌아 온다면 변할 반자의 제트스크란더와의 합체! 즐거운 파워업의 시간이 돌아왔습니다. 이쯤되면 무서울 게 없는 가부토 코지의 마징가(물론 지금까지의 시나리오에서 잘 키운 플레이어에 한해서) 지금까지 하늘을 못 난다고 구박예은 적들에게 분노의 로케트 펀치를..(이번 F에서 마징가의 로케트 펀치의 잔탄 제한이 없어지고 무한대가 된 것은 정말로 다행, 안그러면 정말로 초반에 키우기 힘든 캐릭터였을 것임) 3턴째 A지점에서 고쇼군이 등장하는데 내용을 알고 있는 사람이라면 누구나 엉터리 합체라는 것을 알 수 있을 것입니다. 5턴째 B지점에서 등장하는 론도벨과 합류해서 싸우는 것이 유리하다는 것을 명심하십시오.

시나리오 프롤로그는 30화 시나리오 프롤로그 14 + 31화 시나리오 프롤로그 15
시나리오 시작과 에필로그는 31화와 동일

슈퍼 로봇의 절대 조건

잠깐 쉬어가는 페이지로 슈퍼계열의 로봇들을 연구하여 봅시다. 이번 F에 등장하기로 예정되어 있는 슈퍼 로봇은 콤파트라V, 단쿠가, 고쇼군, 이데온, 건버스터, 구른가스트의 게스트에 마징가Z, 겟타로보 입니다. 이중에서 첫등장과 함께 그 강력함을 표현할 건버스터, 이데온의 2기는 신장100m를 넘어선 초 대형 로봇입니다. 아마도 아가마나 그란 가란에는 수용이 불가능할 이들은 몹시도 보고픈 캐릭터이기도 하지만 이번 F에서는 예고편에서만 등장할 뿐., 슈퍼계의 특징은 누가 뭐라고 해도 강렬한 장갑에 있으며 이해물가 절대영역에 도전하는 변신 능력일 것입니다. 리얼계의 기체는 빔포 한방에 크게 손상을 입는 원작의 설정에 충실하려다 보니 장갑이 몹시도 부실한 것이 사실. 그에 비해 괴광선이나 파괴빔포에 오징어 구이가 되는 한이 있더라도 절대 깨지지않는 슈퍼계의 기체는 화려한 장갑과 외관, 불끈 움켜 쥔 주먹이 강렬함을 표현합니다. 음성인식이라도 하듯이 외쳐되는 파일럿의 필살무기명은 역시 슈퍼계의 또다른 매력? 어찌 되었든 간에 슈퍼로봇이 되는 절대조건은 조종파일럿의 고함!, 맞아도 맞아도 다시 일어나는 로봇 기체, 단체전이 아닌 일대일 전술에 능할것.

제 37화 합체 초수기신 단쿠가

4턴째 론도벨과 합류.
6턴째 적군 증원 8기.
랄= 아포지 모터. 가이아= 초합 아머. 올데카= 하이브릿드 아머. 마슈= 마그넷 코팅.

공략

건담팬이라면 꼭보고 싶어하는 아무로와 미치루다의 로맨스(?)가 얽힌 미디아기를 구출하는 시나리오입니다. DC의MS군이 버글 버글 몰려와서는 보급선 미디아3기를 공격해오는데 멍청한 미디아 조종사가 도주만 해도 되는 것을 반격을 하느라고 HP를 많이 소비합니다. 4턴째 A에서 론도벨이 등장하면 안심하겠지만 6턴째 B에서 랄과 검은 삼연성의 증원군이 등장하죠. 때문에 적군을 부수면서 레벨업을 노리기 보다는 완벽한 호위작전으로 나가는 것이 좋은 선택이라고 추천합니다. 론도벨을 가지고 빨리 방어벽을 쌓는 것이 안전을 위한 길입니다. 에필로그에서 연인이 와서 같이 싸우겠다고 하는데..

1. 하지만 역시 그만 두는게.
2. 음, 뭐 괜찮겠지. 의 2개중에서 필자는 2번을 택함.

시나리오는 모두 36화와 거의 동일

제 41화 유파 동방불패 마스터 아시아의 등장

취득 아이템

아수라= 아포지 모터.

공략

시작부터 강제적으로 보여지는 도몬과 마스터 아시아, 동방불패의 남자다운(?) 열혈 신에는 폭소가 터집니다. 전투에 지쳐 있는 플레이어에게 즐거운 휴식타임을 주는 배려인 것 같지만 기동무투전G 건담의 내용을 잘 모르는 이에게 있어서는 지루한 전개인지도.. 맨손으로 MS들을 격파하는 장면들은 PS판의 신 로봇대전에서 경험한 바 있어서 놀랍다는 생각이 안들지는 몰라도 순수한 새턴 팬이라면 처음보는 연출에 심히 감격을 할지도 모르겠군요. 충분한 연출이 돋보이는 그런 시나리오 였습니다. 다만 왜 기계수 군단이 데빌건담의 시나리오와 자주 중복이 되는지.. 그것이 플레이어의 향학심을 불러 일으킵니다. 적군의 대부분은 상당한 레벨에 도달해 있는 캐릭터가 아니면 클리어하기가 조금 힘들 것 같지만 적정한 수준의 시나리오 클리어자라면 충분히 여유를 가지면서 진행 할 수 있을 것 입니다.

시나리오 프롤로그

[illegible]스: 또 일본으로 돌아갑니까?
[illegible]이트: 도리없지. DC의 움직임을 무시할 [illegible]니까.
[illegible]스: 그건 그렇지만 여기갔다[illegible] 저기갔다가. [illegible]
[illegible]: [illegible]
[illegible]

멍해있지 [illegible] 움직여.
토레스: [illegible] 일본으로 [illegible]니다.

[illegible]: 함장, 레이씨에게서 전화가 왔습니다.
브라이트: 레인에게서? 연결시켜주게.

레인: 죄송합니다. 함장님. 근처를 지나가는 것 같길래 연락을 드렸습니다.
브라이트: 근처? 자네들 이 근처에 있나?
레인: 네 지금 도몬과 저는 사이판에 있습니다. 실은 데빌간담의 행방을 알아내서 일본으로 가고 있는 도중이었습니다.
브라이트: 일본이라...그 데빌간담이 일본에 [illegible]
[illegible] 정보에 의하면 센다이에 숨어 있는 [illegible]니다.
[illegible]: 센다이라고? 우리들도 DC의. 수 [illegible] 수상하다는 보고를 받고 그쪽으로 가는 [illegible]
[illegible] 그러면 DC의 움직임은 역시 데빌간담과 관계가 있었군.

레인: 부탁드립니다... 우리를 만으로는...잠깐 도몬은 조용해!! 아 실례합니다 저희들만 가지고는 좀 불안해서요.
브라이트: 알았다. 너희들이 있는 포인트를 알려다오. 곧 그쪽으로 가겠다.

카부토: 여 도몬 건강한것 같군.
도몬: ... 그래 너도.
카부토: 너 왜그러니? 기분이라도 나쁜거냐?
도몬: 카부토. 이 배에 빠른 기체는 없나?
카부토: 빠른기체? 그것이라면 사이버스타가 제일이지? 사이버드 변형도 되고 스피도도 있으니까.
도몬: 사이버스타라... 파일럿이 누구지?
카부토: 마사키야 마사키 안도. 지금이라면 트레이닝룸에 있지않나?
도몬: 그렇군. 그러면 인사를 하러가자.
카부토: 어 어라...인사라니... 저녀석 언제부터 저렇게 열심이었지?

시겔: 함장. 사이버스타가 경계임무로 출격하고 싶다고 하고 있습니다. 어떻게 할까요?
브라이트: 마사키가? 사이버스타라면 다리가 빠르니까 경계임무에는 적임이지만...뭐 좋겠지. 허가한다.
세겔: 임무 허가합니다.
화: 함장 기다려주세요! 안됩니다!
브라이트: 왜 그러나 화? 무슨 문제라도?
화: 함장 잊으셨습니까? 마사키는 엄청난 방향치라고요. 혼자보내면 어디로 갈지 모릅니다!
브라이트: 아. 그그...그랬었군. 지금의 허가 취소!! 급히 불러들여라.
시겔: 안됩니다. 이정도의 미노므스키농도에서는 전파가 닿지를 않습니다.
브라이트: 이런... 그렇게 된 바에야 그가 무사히 돌아오기만을 바라는 수밖에.
레인: 저 도몬 왔었나요?
브라이트: 아니 온 적 없는데...
레인: 어디 갔을까?

시나리오 시작

도몬: 사이버스타의 발이 빠른 것은 잘 알았다. 아가마나 고라온으로 이동하는 것보다는 10배는 빠르군. ...하지만 마사키... 대체 어디를 어떻게 하면 이렇게 돌아올수가 있는 거냐? 이래서는 먼저 출발한 의미가 없잖아!!
마사키: 시끄러워. 너도 방향을 잘못 잡었잖아. 일단 아가마보다는 빨리 센다이에 왔으니 불평하지마!
도몬: 뭐야!? 이 천하에 둘도 없는 방향음치가... 엇!?
마사키: 왔다.
마사키: 와 벌써 나오다니 힘들도 좋군.
도몬: 마사키 코크피트를 열어.
마사키: 뭐야. 어떻게 할것인데?
도몬: 나도 샤이닝 건담으로 출격한다
마사키: 샤이닝이라니...너 가지고 오지도 않았잖아
도몬: 걱정없어. 부르면 돼.
마사키: 부르면 된다니... 어 어어[illegible]
도몬: 너희들에게 용무는 없다! [illegible] 결판을 내자 건...다...
????: 기다려라
도몬: 뭐야!?
마사키: 젠장 또 사람이 [illegible]었군
도몬: 아니 저분은 [illegible]
마사키: 뭐냐 도몬 아는 사람이냐?

동영상 40화의 시나리오 시작 16번과 동일
마사키: 무 뭐지. 지금것은?
쿠로: 글쎄... 인사 아닐까?
도몬: 사부 만나고 싶었습니다.
40화의 시나리오 시작 17번과 동일

쿠로: ... 아옹. 그런데 나옹. 무슨 말을 하는 거지?
마사키: 야 도몬 너 제정신이냐!
도몬: 후... 마사키. 잘봐라. 유파 동방불패의 진짜 모습을! 손댈 필요는 없어 알았지!?
마사키: 난 모르겠다.
지금부터 시나리오 에필로그까지 40화 18번과 동일

예고편

제 34화의 인터미션에서 다음 시나리오를 선택하면 갑자기 등장하는 예고편. 정말 반프레스토 개발진들을 때려 잡아야겠다고 생각하게 만들긴 하지만 상당히 잘 만들어져 있으므로 한 번쯤 감상해보자

하만이 이끄는 DC에 새로운 힘이 더해진다. 그것은 위협이 되는 것인가... 아니면...
기렌: 마한, 잘도 우리들이 없는 사이에 DC를 유지시켜주었다. 고맙다.
하만: ...과분한 말씀입니다.
기렌: 그런가...

지구권에서는 디한즈의 책략이 시작되고 있었다... 자미토프와 토레즈의 반목... 그것은 더 큰 혼란을 끌어내는 도화선이 된다.
레디: 각하... 지금부터 어떻게 하실 생각이십니까?
토레즈: 시대는 나를 제거해 버리려고 하고 있다. 그렇다면 나는 그 흐름을 거스를 수는 없지.
레디: 각하...
토레즈: 알아다오 레디. 지금은 그때가 아니야. (젝스 너는 어디에 있나? 이대로는 지구도 디탄즈도 한심한 인간들의 한심한 행동을 허용하고야 말 것이다)

그리고...시공을 초월해, 너무나 거대한 운명이 지구를 직격한다!
하타리: 베스! 봐 다오! 이 전천 좌표의 위치...
베스: ? 태양계 내잖아? 그러나...
하타리: 그래 모니터에 비춰지고 있는것은 분명히 토성이다. 전천성표가 틀린 것 같아.
베스: 고장인가!?
하타리: 모르겠어... 조사해 보지
카라라: 베스! 저것은!!
베스: 밥가란인가!? 바보같은, 데스드라이브의 뒤를 쫓아왔단 말인가!?
코스모: 제길! 카사,간다!!
기제: 엉?
다람: 이렇게 가깝게 로고다운의 이성인의 배를 볼 수 있다는 것이 사실이라니... 본국에서 정규군의 추적대가 오기 전에 내 손으로 처리해 주지.
기제: 네
다람: 잊지마라! 우리는 정규군이 아니야. 거신을 받기 위해서 급료를 받고 있는 것이니까.

최후 중의 최후의 전투가 지금 시작되려 하고 있다
슈퍼로봇대전F 올 겨울 발매

독자들을 위한 코너

파워클럽

가을입니다. 계절의 변화는 사람의 심경을 변화시키기도 한다는데요. 게임을 즐기는 여러분들에게는 이 가을이 어떻게 느껴지나 모르겠네요. 게임챔프가 많은 변화를 겪고 있습니다. 이번 CD-ROM 부록만 해도 그렇구요. 여러분의 의견을 묻는 긴급 앙케트도 그렇지요. 여러분이 원하는 대로 편집 방향을 잡아 더욱 재미있고 유익한 잡지로 거듭나기 위한 모습이라고 생각하시면 됩니다. 게임파워 페이지가 줄어 PC 매니아에게는 조금 섭섭할지도 모를 일인데요. 담당자도 안타까운 마음이지만 챔프 전체를 위해서는 이 정도 희생이야 감수해야 한다고 생각합니다. 페이지가 더 줄어드는 일은 없을 것이며 더 재미있는 게임파워 약속드리겠습니다.

To 게임파워

- 패밀리 에뮬레이터, 게임보이 등의 기획기사를 늘리고 독자코너도 더욱 커졌으면 좋겠어요.
- 너무 게임 종류가 적고 정확하지 못하다.
  제발 예반게리온 강철의 걸 프렌드를 다시 공략해 주세요.
  그리고 또 나의 여신님에 대해 알려주세요.
- 이번 호 공략이 마음에 들었고 예반게리온에 대해 더 실렸으면 좋겠다.
- 본지의 양을 늘리고 게임파워를 줄였으면….
- 게임파워는 컴퓨터 게임을 좋아하는 친구랑 나눠 갖고 있는데 합쳐지면 NO! 크기가 작아지더라도 따로 줘야 한다.
- 옛날보다 공략이 우수해 졌다.
- 게임파워의 알톤지를 뒤로해서 구분을 확실히 지어 주었으면 한다.
- 게임파워가 XX나 XX보다 적다는 것 같은데 게임파워 좀 덮어 주세요.
- 내지부록이라고 하지 말고 아예 게임챔프 안에 본지랑 합쳐 PC에 관한 기사를 XX게임니언과 XX게임나인 사이에 넣어 주었으면 좋겠다.
- 내가 좋아하는 기종이라 마음에 든다. 9월호보다 더 재미있고 즐겁다.
- 게임파워만 볼 경우 무거운 게임챔프를 들고 다녀야 하기 때문에 좀 불편하다. 솔직히 나는 XX, XX, N64가 없기 때문에 게임파워를 주로 본다(컴퓨터는 있음).
- 합쳐졌기 때문에 보관하기가 좋을 것 같고, 이번 호에는 읽을 거리가 많아 아주 좋았다(특히 X38에뮬레이터, 예반게리온).
  이번 특별부록(스티커) 감사합니다.
- '신지의 걸 프렌드'는 충격 그 자체였다.
  예반게리온 팬으로서 황당함을 느꼈다. 반면에 참신함(?)이 넘치는 망작였다. 마지막으로 역시 슈퍼패미콤 에뮬레이터의 소프트를 더 많이 구할 수 있는 곳을 알려 달라.
- 게임노하우가 사라졌군요. 실망스러워요.
  다음호에는 더욱 좋게 부활되기를 기대합니다.
- 기사가 풍부해지고 매달마다 게임챔프가 바뀌는 것 같다.
- 집중공략이 아주 잘되어 있다. 그래서 PC잡지보다 게임챔프 사는 것이 더 좋다. 앞으로 더 좋게 만들어 주세요.
- 너무 짤막으로 공략했다. 사진이 너무 부족하다.
  그리고 업체탐방은 왜 없어진 거야?
- 되도록 적은 수의 게임을 뽑아 자세하게 소개해 주세요.
- 새로 나온 게임에 대한 장점과 단점 같은 것을 실어 주시면 소프트를 고를 때 도움이 될 것 같습니다.
- 컴퓨터 게임을 하는데 필요한 Q&A를 늘려 주세요.
- 게임파워가 본지랑 합체되어 더욱 더 파워업 된 것 같습니다.
  변화를 추구하는 게임파워가 되십시오. 원래 게임파워를 보지 않았는데 관심을 기울이며 지켜볼께요. 수고하세요
- 저는 마음에 쏙 드는 이유를 씁니다. 잘 보지는 않지만 가끔씩 형이 봐서 없어지는 경우가 종종 있는데 안보더라도 팬지 없어버리니까 기분 팽2했는데 합치니까 참 좋네요.
- 너무 무겁고 친구랑 나눠서 보지도 못한다. 그러니 공략집을 다로 모아서 내면 가볍기도 하고 친구에게 빌려줄 수도있다. 제갈공명도 나의 책석에 울고 갈 나의 머리. 게임챔프 다음호를 기대하며.
- 시스템 면을 많이 소개해 주시고 새로 나온 펜티엄300에 대해 설명했으면 한다.

이광희

From 게임파워

안녕하세요. 게임파워 담당자입니다. 이번 호는 페이지가 많이 준 관계로 빠진 코너가 많이 있습니다. 그러나 다시 들어갈 예정이니 걱정하지 마세요. 특히 에뮬레이터는 아예 코너를 하나 만들기 위해 준비를 하고 있습니다. 여러분들의 엽서를 읽다 보면 조금 황당한 것이 같은 내용에 대해서도 상반되는 의견이 많아 고심될 때가 많습니다. 특히 이번 달은 게임파워의 분책에 대해서도 좋다는 의견과 나쁘다는 의견이 팽팽히 맞섰습니다. 따라서 이번 달 앙케트를 통해 다시 한번 확인 작업을 거칠 예정입니다. 그리고 위에서 밝힌 여러분들의 의견은 모두 편집 방향에 맞게 넣도록 하겠습니다. 게임파워를 생각해 주는 독자들이 하나둘 늘고 있다는 것을 몸으로 느낍니다. 더욱 많은 성원 부탁드릴께요.

Q & A

Q 안녕하세요. 저는 컴퓨터 왕초보 아무개라고 합니다. 제가 왜 이름을 못 밝히냐구요(안 물어 보셨나?). 썰렁~. 아빠가요. 글쎄 컴퓨터를 제대로 배울 때까지는 게임을 안 사주신다고 하신거야요. 그러나 저는 아빠 몰래 「킹오프 97」을 샀죠. 그런데 문제 발생! 「내 컴퓨터」에서 자동 실행을 했는데 화면이 두 갈래로 나뉘어져 나오는 것이에요. 화면을 알아볼 수도 없게 말이에요. 이 문제를 좀 해결해 주세요. 4000만 초보자를 위해.

A 이름도 주소도 없는 황당한 엽서네요. 우선 아직도 게임 실행이 되지 않는지 궁금하네요. 우선 상황을 자세하게 알려주시지 않아 정확한 답을 드릴 수가 없습니다. 그러나 보통 그럴 경우 비디오 카드 문제일 경우가 가장 큰데 우선 매뉴얼을 한번 더 확인해 보시고 그래도 안될 경우, 하이텔, 나우누리 'GO PC119'를 이용하는 것도 한 방법이지요.

11월호 퀴즈

「삼국지 6」가 일본 코에이에서 한창 개발 중에 있습니다. 천·지·인이라는 큰 테마 아래 멀티엔딩 등 다양한 기술을 적용시키고 있는데 그중 천·지·인 중 '지'에 해당하는 테마에서 각 도시에 고유의 특성을 부여한 것이 있습니다. 각 나라마다 병사들의 기동력과 공격방법이 틀리다는 설정을 부각시킨 것인데 그 한 예로 촉나라는 어떤 전투에 강하도록 만들어져 있습니다. 어떤 전투일까요? 지역적 특성을 가진 전투입니다. 언제나 그렇듯이 정답은 게임파워 안에 있습니다.

파워 상품타기

파워 상품타기에서는 현재 국내에 유통되는 게임들 중에서 게임 업체들의 협찬을 받아 여러분들에게 제공됩니다. 상품으로 제공되는 게임에는 매뉴얼과 케이스가 없을 경우도 있으니 착오 없으시길 바랍니다. 물론 게임은 정품만을 드립니다. 상품은 앞으로 더 늘려 갈 예정입니다. 정답을 보내실 때는 아래의 주소로 엽서나 통신을 이용한 메일, 팩스로 보내 주시면 됩니다. 보내실 때는 반드시 상품을 받을 수 있는 주소를 기재하시기 바랍니다.

10월호당첨자

이번 달에도 변함없이 많은 엽서가 도착했습니다. 엽서가 늘어나는 것이 피부로 느껴지지는 않지만 몇 달 통계를 내 보면 상당히 많이 늘었습니다. 한 독자님은 당첨자가 어디 있냐고 물어보기도 했는데 사연을 보내 주시는 분에게 드리고 있습니다. 물론 그 분들은 퀴즈의 정답과 함께 사연을 보내 오지요. 채택된 분께는 PC 게임 정품을 드리고 있습니다

동급생이 하고 싶다!

안녕하세요. 게임파워 담당자님. 첨으로 게임파워에 펜을 들게 되었습니다. 몇 일 전 저는 꿈에도 그리던 「동급생」을 할 수 있게 되었습니다. 평소 미소녀 물이 아니면 하지 않는 저였기에, H물을 너무나 좋아하는 저였기에 그건 너무나 기다렸었던 거였죠(전 '여(女)입니다. 전 변태가 아니에요~). 떨리는 마음으로 게임을 시작하려 했지만 안되는 거예요. 자칭 게임 천재라는 동생 친구가 이것저것 방법을 써 봤지만 안되더군요. 필시 이건 18세 미만은 하지 말라는 하늘의 뜻이니라 하고 생각하고 있습니다. 하지만 너무 하고 싶어요. 동급생이 쬐끔만 덜 야했더라면…. 아무튼 마지막 한 마디. 미소녀 물이 최고야!!
PS. 만약 이 재미없는 사연이 뽑힌다면 상품은 연애 시뮬레이션으로 주세요(절 변태로 보는 분이 없기를…).
유키/ 대구시 서구 평리3동 1076-8 19/5

한국 된장과 일본 고추장

한국 된장은 일본 고추장을 무척 싫어하고 있었다. 그러나 일본 고추장은 한국 된장을 좋아해서 일본 고추장은 자신을 한국 고추장이라고 속이고 한국 된장과 결혼했다. 그러나 일본 고추장은 자신이 한국 된장을 더이상 속일 수 없어서 한국 된장에게 자신은 일본 고추장이라고 말하자 한국 된장이 하는 말. "괜찮아. 사실은 나도 한국 된장이 아니라 똥(?!)이야"
너무 썰렁하죠? 저도 저희 동네형에게 들은 거니까 이 이야기가 재미있도록 자기 최면(?)을 거세요.
끝까지 썰렁해서 죄송합니다.
유종민 / 전북 전주시 남노송동 170-7 태양연립 A-204

머슴키우시쥬

안녕하세요. 게임파워 담당자님. 저는 2개월 전부터 게임챔프를 보고 있는 독자인데요. 사실 저는 컴퓨터가 있으면서도 게임기에 관심이 많아 게임파워를 잘 보지 않았는데, 읽어보니까 챔프 못지 않게 재미있더군여. 그 중에 아는 문제가 있어서 응모해 봅니다. '10월호 퀴즈' 정답은 '유이'입니다. 에반겔리온은 어느 정도 알고 있기 때문에…. 좀 더 알찬 게임파워 만드시구요. 이번에 챔프와 합쳐져서 보기는 편하네요. 그럼 감기 조심하시고 안녕히 계세요. PS. 편지지가 꽤 재미있죠?
이현우 / 광주시 서구 화정2동 광명A 101-712

게임 안하니 성적이 오르더라!

콜록! 콜록! 저는 감기가 걸려서 아픈 몸을 한 아이입니다. 지는 돈이 없어 게임을 못하고 있어 CD를 받으려고 이 글을 보냅니다. 저는 오락을 왕왕 따시(?) 좋아하는 아이입니다. 제가…음…5살 때부터 오락실에 출입했으니까요. 그래서 저는 하루라도 게임을 안하면 머리에 가시가 돋고 '게임' 두 글자만 떠오르는 오락 왕입니다. 저희 형은 게임을 한 번만 하면 아무도 못 이깁니다. 「철권 2」를 100원으로 5시간은 족히 하니까요. 세월이 흘러 중 1이 됐죠. 그때 큰 충격을 받았죠. 게임을 많이 해서 성적이 별로 안 나온 겁니다. 중학교 1학년은 성적에 가슴 졸이거든요. 그래서 한동안 게임을 안하니 미칠 것 같았죠. '터질 것 같은 내 심정은 날 미치게 만들 것 같다(서태지)'. 하지만 보람은 느꼈죠. 성적이 올라갔거든요(11등). 성적을 유지하기 위해 어쩔 수 없이 게임을 줄이게 됐죠. 흑흑흑. 게임을 줄였으니까 성적이 더 잘 나오겠죠? 저 좀 응원해 주세요.
PS. 이 글을 읽은 챔프 유저들은 게임도 열심히, 공부도 열심히 하기를 빕니다.
강희석 / 경기도 수원시 팔달구 인계동 선경3차 301-1303

10월호정답

유 이

지난달 퀴즈는 인기 애니메이션 「에반겔리온」에 등장하는 신지의 어머니의 이름을 맞추는 문제였습니다. 에바에 대한 관심이 많은 때문일까요. 한 명도 빠짐없이 정답을 맞춰 주셨는데 정답은 잘 알다시피 '유이'입니다. 에휴~, 에바의 인기는 과연 어디까지 갈 것인가…? 상품 수령은 서울에 거주하시는 분은 저희 게임챔프로 연락 후 방문하여 찾아가시고 지방에 계신 분은 저희가 부쳐 드리도록 하겠습니다.

보내실 곳

주 소: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
우) 121-160 게임파워 담당자 앞
E 메일: 천리안/하이텔 ID - champg.
나우콤 ID - 네모네모
팩 스: (02) 3142-6820
마 감 일: 매달 25일까지. 도착 분에 한함

독자그림마당

이 코너에는 여러분들이 보내 주는 그림으로 구성됩니다. 자신이 플레이해 보거나 광고 등에서 본 멋있는 그림을 보내 주시면 됩니다. 손으로 그려도 되고 PC의 그래픽 프로그램을 사용해도 됩니다. 내용이나 형태의 제한은 전혀 없습니다. 당첨된 3분께는 PC게임정품을 상품으로 드립니다.

장원

박치현 / 부산시 영도구 영선동 1가 49-1 5/1
러연…. 담당자도 놀랐습니다. 다른 기자들이 그림이 예쁘다고 숨겨 놓은 걸 간신히 찾아냈습니다. 색연필과 마카의 조합이 이렇게 좋은 효과를 낼 줄은…

지지난 달(9월호)까지 장원만 하던 치현이입니다. 계속 장원만 하면 진짜 다른 독자들의 원망을 살까 봐 한 달간 쉬었습니다. 그래도 쉬는 동안 마카를 사서 새로운 터치 기법을 연습했죠. 드디어 저의 새로운 터치 기법을 선보입니다. 평가해 주세요.

준장원

그림의 주인을 찾습니다. 잘 그려서 안 뽑을 수도 없고…쩝. 주인 되시는 분(?)은 게임챔프로 전화를 주세요. 파워클럽 담당자를 찾으시구요. 제목은 갓 딴에 쓰는 파스텔…역시…?

준준장원

이홍철 / 경남 양산시 웅상읍 명곡리 781 외홈상회
서태지와 아이들, 모두의 표정이 모두 재미있군요. 실크스크린이라…, 정말 예술(?)이네요.

안녕하십니까. 파워클럽 1호 때 통고3를 그려 보냈던 이홍철입니다. 며칠 전 친구에게 우연히 컴백 태지보이스라는 독특한 게임을 얻어 플레이해 보았습니다. 서태지와 아이들이 은퇴한지 오래 되었는데도 게임 속에 나오는 '컴백홈'이라든지 '필승'은 아직도 신선하더군요. 그래서 엔딩 본 기념으로 예술(?) 한번 해보았습니다. 실크스크린 아시죠? 상당히 시간을 많이 투자했으니까 예쁘게 봐주세요. 아참 그리고 추석 즐겁게 보내시구요. PS. 옆의 그림이 가장 잘 찍힌 것입니다.

엑스컴 3: 묵시록

X-COM APOCALYPSE

Base 1

전투시의 기본 법칙

엑스컴3를 플레이하는 수많은 게이머들은 기본 전투시에 어떻게 해야 효율적인지를 놓고 열심히 토론을 벌이고 있다.

일반적으로 게이머들은 총알을 피하기 위해 누워서 싸우는 것이 좋다고 생각하고 있다. 하지만 전투시에 누워서 싸우는 것은 그다지 효율적인 방법이 아니다.

그 이유는 외계인들은 게임의 중반부터 비댁스 마인이라는 고성능 폭탄을 사용하는데 이때 대원들이 누워있다면 폭탄 공격을 받아서 전멸하기가 쉽기 때문이다. 물론 퍼스널 텔레포터(Personal Teleporter)가 있다면 누워서 싸워도 별 상관이 없다. 퍼스널 텔레포터는 게임 후반에 연구해서 생산할 수 있는 장비 중 하나로 비행기의 텔레포터와 같이 게이머가 위험한 지역에 놓여 있거나 급하게 이동시켜야 할 케릭터가 있을 때 순식간에 안전한 공간이나 필요한 위치로 이동시킬 수 있는 장비이다. 이런 장비를 가지고 있다면 위험한 수류탄 공격을 받을 때 근처의 아군을 순식간에 안전한 지역으로 이동시킬 수 있으며 적의 중심부에 아군을 보내 폭탄을 투하하거나 사격할 수도 있다.

누워서 사격을 가하는 것은 적의 총탄에 맞을 확률이 확실히 줄어들기 때문에 서서 공격하는 것보다 안전하다. 하지만 수류탄 공격과 적의 총탄을 동시에 방어할 수 있는 방법은 앉아서 사격하는 방법이 가장 좋다. 또한 케릭터를 투명하게 만드는 장비인 클러킹 필드를 장비하고 있다면 적의 공격에 더욱 유연하게 대처할 수 있다. 이 클러킹 필드는 적의 사격 명중률을 절반 이하까지 낮출 수 있는 장비이기 때문에 적이 바로 코앞까지 왔다고 해도 아군을 잘 명중시키지 못한다. 하지만 이런 경우에는 적들이 수류탄을 던져 오기 때문에 적과 마주치면 수류탄 공격에 대비해야 한다.

외계인 기지 폭파 방법

게임을 힘겹게 진행하여 외계인 기지를 발견하게 되면 수많은 기지를 보고 놀라게 된다.

어떻게든 이 기지들을 모두 폭파시켜야 하는데 비행정에게 공격하라는 명령을 내려도 기지는 전혀 파괴되지 않는다. 이 기지들은 비행정의 공격 명령으로는 절대로 파괴할 수 없다.

그러므로 외계인의 기지를 발견했다면 각 건물에 대한 연구 과제를 위해서 기지로 되돌아가야 한다. 기지로 돌아와서 각 건물에 대한 연구를 끝내면 그 건물이 어떤 용도이며, 어떻게 공략해야 하는지 알 수 있게 된다. 이제 아군 캐릭터들의 무장을 잘 점검해 주고 비행정에 태워 다시 외계인의 기지로 날아가자. 그러나 역시 비행정으로 외계인 기지를 파괴한다는 것은 불가능하므로 아군 캐릭터를 이용해 적군의 기지를 점령하여 사용 불능으로 만들자. 그러면 기지는 자동적으로 폭파될 것이다.

외계인 침략시 건물 공략법

외계인이 게이머가 지키고 있는 도시에 침입했다면 침입 경보가 울리고 아군의 병사들은 그 지역으로 출동하게 된다. 그러나 전투가 계속되면 아군의 전력이 많은 피해를 입게 된다. 그러면 어떻게 해야만 이런 전투 속에서 전력을 유지할 수 있을까?

우선 전투시의 전략을 잘 짜야 하는데 첫 번째 조건은 적들보다 높은 곳에 올라가야 한다는 것이다. 이 조건은 꼭 지키기 힘들기는 하지만 높은 곳에 올라가게 되면 적의 반격이나 공격 등에서 살아남기 쉽다. 폭탄의 위력은 같은 높이에 있는 캐릭터에게만 국한 되기 때문에 약간 높은 지역으로 내려가기만 해도 피해가 눈에 띄게 줄어들고 엄폐물이라도 있다면 거의 피해를 입지 않는다. 그러므로 높은 곳에 있다면 적의 공격을 피하기도 쉽고 사격 적중률도 훨씬 높아져서 스켈토이드처럼 날아다니는 적을 반격하기가 용이해진다.

두 번째 조건은 적을 확인하고 기다리는 것이다. 대부분의 게이머들은 적을 찾아 이리저리 이동하는데 이때 아군에게 불리한 지역에서 적군과 마주치는 경우가 많다. 이런 상황은 아군에게는 좋지 않으므로 적을 확인할 수 있는 스태미너와 스피드가 높은 캐릭터를 하나 정해서 적의 위치를 확인하도록 한다. 그리고 다른 부대원들은 그 정보를 바탕으로 적의 이동 루트를 차단하고 취약한 곳을 공격할 수 있는 장소와 대형을 갖는 것이 좋다. 이런 대형을 갖췄다면 적을 기다리고 [illegible] 다리는 방법이 있다 [illegible]

발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임 업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다. 그러므로 각 업체의 사정에 따라 발매일이 달라질 수도 있으니 유의하시기 바랍니다.

독자 기대 순위 체크

순위	타이틀
1위	파이널 판타지 7
2위	에반겔리온 강철 걸프렌드
3위	포가튼 사가
4위	바이오하자드
5위	프린세스 메이커 3
6위	다크레인
7위	두근두근 메모리얼
8위	파랜드택틱스 2
9위	아! 나의 여신님이시여
10위	판타랏사

이번달에도 파이널 판타지 7이 변함없이 기대 순위 1위를 차지했습니다. 국내 출시 시기는 전에 언급했던 것처럼 내년 초로 예상하고 있습니다. 또한 파이널 판타지 7 영문 버전이 일본 오리지날 버전과 약간 달랐던 것처럼 파이널 판타지 7 PC용 또한 새로운 비주얼이나 이벤트 등이 추가될 것입니다. 3위를 차지한 포가튼 사가는 추석 후에 나온다는 말이 있었지만 현재까지도 출시되지 않고 있습니다. 10월말이나 12월 정도에 출시된다는 말이 있는데 혹시 출시시기가 내년으로 넘어가는 것은 아닌가 모르겠네요. 바이오 하자드가 순위에 새롭게 진입한 것이 눈에 띕니다. 원래 바이오 하자드 PC용은 예전에 일본에서 출시되었지만 3D카드가 반드시 있어야만 플레이할 수 있었습니다. 그러나 이번에 출시되는 바이오 하자드는 3D카드가 필요없는 버전입니다. 그러나 PC사양이 엄청나게 높아야만 게임을 제대로 플레이할 수 있습니다.

국산 게임

10월

게임명	장르	제작사	유통사
복명	롤플레잉	FEW	게임링크
황금엄파시블	어드벤처	제미시스템	미정
인디케이트	액션	시엔아트	미정
카운터블로우	전략 시뮬레이션	시노조익	미정
드로이얀	롤플레잉	KRG 소프트	에스티 엔터테인먼트

11월

게임명	장르	제작사	유통사
타이거	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
에스퍼	롤플레잉	한겨레정보통신	한겨레정보통신
바둑	바둑	한겨레정보통신	한겨레정보통신
천하통일	전략 시뮬레이션	시엔아트	미정
범프1/2	액션	단비시스템	삼성전자
영혼 기병 라젠카	롤플레잉	패밀리프로덕션	현대정보통신

12월

게임명	장르	제작사	유통사
판타랏사	전략 시뮬레이션	소프트맥스	미정
하르모니아 전기	롤플레잉	막고야	미정
이리너	롤플레잉	제미시스템	미정
장보고전	전략 시뮬레이션	트리거소프트	미정
크리스탈 플릿트	롤플레잉	크레아21	미정
육모 방망이	액션	크레아21	미정
사일런95	롤플레잉	미파연체	미정
프로메테우스	전략 시뮬레이션	FEW	미정
이세보의 천의 얼굴	롤플레잉	밀레니엄	미정
야화 2	액션	FEW	미정
블랙위도우	액션	타프	미정
듀레스	전략 시뮬레이션	타프	미정
운명의 길3D	롤플레잉	드래곤플라이	미정
펜티스톤	롤플레잉	디파인	미정
클리어 (어담2)	전략 시뮬레이션	성진 멀티미디어	미정
8.15	전략 시뮬레이션	클리리온	미정
오토매튼	액션	이포인트	미정
메탈도시	롤플레잉	오렌지시스템	오렌지시스템

겨울

게임명	장르	제작사	유통사
라이온 왕케(가)	액션	진영 테크놀러지	미정
마법의 향수 2	롤플레잉	IKGN	미정
브릭트리	롤플레잉	FEW	미정
시티 버스터	슈팅	맵스소프트	미정
황당무계	슈팅	막고야	미정
붕붕파라다이스	슈팅	막고야	미정
토네이도	롤플레잉	엠프레스	미정

98년

게임명	장르	제작사	유통사
남벌 2	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	미정
에플	액션	CAG 스튜디오	미정
역리	시뮬레이션	하얀 마을	미정
왕도의 비밀 2	액션 어드벤처	한겨레정보통신	한겨레정보통신
시크리트	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
퇴마전설	롤플레잉	트리거소프트	미정
매직 스코어 드림	롤플레잉	아트리안	미정
메탈 클루전	액션	연포미디어	미정
리그마롤	롤플레잉	동크	미정
소마신화 전기	롤플레잉	크레아21	미정
창세기전 외전	롤플레잉	소프트맥스	미정
프라이오스	롤플레잉	젠컴	미정
파이널 오딧세이어	전략 시뮬레이션	조이맥스	미정
스타리전드	롤플레잉	패밀리 프로덕션	미정
드로이얀 외전	롤플레잉	KRG 소프트	미정

해외 게임

10월

게임명	장르	제작사	유통사
발디스	전략 시뮬레이션	파나소닉 인터랙티브	한겨레정보통신
미트 퍼펫	액션	크로노스	한겨레정보통신
소서리언 포에버	롤플레잉	팔콤	삼성전자
로게스 얼버	롤플레잉	알고렘	삼성전자
드래곤 나이트 4	롤플레잉	엘프	게임박스
KKND 스페셜	전략 시뮬레이션	빔소프트	삼성영상사업단
레이맨 포에버	액션	Ubi소프트	삼성영상사업단
스피드스터	레이싱	세가PC	SKC
소닉 3D 블라스터	액션	세가PC	SKC
썬더 트럭 랠리	레이싱	세가PC	SKC
월드 와이드 사커	스포츠	세가PC	SKC
아르덴 오펜시브	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
퍼시픽 제너럴	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
얼락 링크	전략 시뮬레이션	에어 매직	쌍용
폴아웃	롤플레잉	인터플레이	쌍용
임페리어리즘	전략 시뮬레이션	프로그시티	쌍용
레이어 섹션	슈팅	게임뱅크	게임링크
해저대전쟁	슈팅	게임뱅크	게임링크
퍼즐 버블	액션	게임뱅크	게임링크
경찰의 걸프렌드	어드벤처	가이낙스	하이콤
인디펜던스 데이	비행 슈팅	폭스 인터랙티브	동서게임채널
4-4-2 사커	스포츠	버진	동서게임채널
어쌔신	액션	워너	동서게임채널
버스라이트	롤플레잉	시에라 온 라인	동서게임채널
크리처	육성 시뮬레이션	워너	동서게임채널
제다이 나이트	액션	루커스 아츠	동서게임채널
어메드 피스트 2	시뮬레이션	노바 로직	동서게임채널
닥터 브레인즈 타임 워프	액션 퍼즐	시에라 온 라인	동서게임채널
트래쉬 잇	액션	워너	동서게임채널
피랜드 스토리 3	롤플레잉	TGL	삼성영상사업단
백발 유랑전	롤플레잉	소프트월드	지관
천룡팔부	롤플레잉	게임박스	게임박스
드래곤 로어 2	어드벤처	크리오	LG소프트
다크레인	전략 시뮬레이션	액티비전	LG소프트
피랜드 택틱스 2	롤플레잉	TGL	에스티 엔터테인먼트
위저드 하모니	시뮬레이션	드림큐브	에스티 엔터테인먼트
라이징 랜드	전략 시뮬레이션	마이크로이드	경수
에비던스	어드벤처	마이크로이드	경수
아프리카 탐험 2	보드 게임	팬더	동서게임유통
수호전	액션	팬더	동서게임유통

10월

게임명	장르	제작사	유통사
로도스도전기	롤플레잉	팔콤	삼성전자
바이오 하자드	어드벤처	캡콤	쌍용
프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스	쌍용
팬저 제너럴 2	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
디바이드	액션	레디컬	한겨레정보통신
홀스 오브 데드	롤플레잉	이그나이트	한겨레정보통신
삼국지 열투	액션	엔진 테크놀러지	지관
신조협려	롤플레잉	소프트월드	지관
용기전승 플러스	롤플레잉	KSS	오렌지소프트
무인도 이야기 R	어드벤처	KSS	오렌지소프트
엔젤리크 스페셜	시뮬레이션	코에이	비스코

게임명	장르	제작사	유통사
더 사이드 스토리	어드벤처	디스커버리	핵심텔레텍
신영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자

12월

게임명	장르	제작사	유통사
수호지 2 천도 108성	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
이스 이터널	롤플레잉	팔콤	삼성전자
파이널 판타지 5	롤플레잉	스퀘어	삼성전자
리븐	어드벤처	브로더번드	삼성전자
업라이징	전략 시뮬레이션	3DO	메디아소프트
워크래프트 어드벤처	어드벤처	블리자드	SKC
톰레이더 2	어드벤처	에이도스	쌍용
수호이 27 플랭커 2.0	비행 시뮬레이션	마인드스케이프	쌍용
워터월드	어드벤처	인터플레이	쌍용
용기전승 2	롤플레잉	KSS	오렌지소프트
대부용퇴괴조연	시뮬레이션	게임월시스템즈	엔터게임
맥즌	어드벤처	이그나이트	한겨레정보통신
덕맨	어드벤처	PIE	한겨레정보통신
클로즈 컴뱃 2	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	마이크로소프트
플라이 레이싱	레이싱	마이크로소프트	마이크로소프트

해외 게임 현지 리스트

게 임 명	장 르	제 작 사	발매일
액추어 사커 2	스포츠	그렘린	10월
스타쉽 타이타닉	어드벤처	디지털 빌리지	10월
퀘스트 포 글로리 5	어드벤처	시에라 온 라인	10월
파이팅 포스	액션	에이도스	10월
리스펙트	액션	시그노시스	10월
이볼루션	전략 시뮬레이션	크로스오버 테크놀러지	10월
세븐스 리전	전략 시뮬레이션	에픽 메가 게임즈	10월
레드 바론 2	비행 시뮬레이션	시에라 온 라인	10월
테이크 노우 프리저너스	액션	레이번	10월
맨 인 블랙	어드벤처	크로닉 엔터테인먼트	10월
퀘스트 포 글로리 5	어드벤처	시에라 온 라인	10월
제10행성	액션	베데스다	11월
스크리머 랠리	레이싱	마일즈 스톤	11월
테스트 드라이브 4	레이싱	어클레이드	11월
트레스패서	어드벤처	마이크로소프트	11월
토카 투어링 카 챔피언십	레이싱	코드 마스터	11월
데몬 아일	롤플레잉	캣츠 대디	11월
골고다	어드벤처	크랙 도트 컴	11월
맥스 2	전략 시뮬레이션	인터플레이	11월
레벨리온	전략 시뮬레이션	루카스아츠	11월
어스시즈 3	전략 시뮬레이션	시에라	11월
울티메이트 서브 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈	11월
다이 바이 더 소드	액션	트리아크 인벤션	11월
마이트 앤 매직 6	롤플레잉	뉴월드 컴퓨팅	11월
레드라인	레이싱	어클레이드	11월
레벨리온	전략 시뮬레이션	루카스아츠	11월
심시티 3000	시뮬레이션	맥시스	가을
뉴클리어 스트라이크	비행 액션	일렉트로닉 아츠	가을

게임명	장르	제작사	유통사
드림: 투 리얼리티	어드벤처	크리오	가을
유빅	어드벤처	크리오	가을
스피드에드	시뮬레이션	MAK 테크놀러지	가을
리턴 투 크론도	롤플레잉	세븐스레벨	가을
안드레티 레이싱	레이싱	일렉트로닉 아츠	가을
파퓰러스 3	전략 시뮬레이션	불프로그	가을
헤비 기어	로봇 시뮬레이션	액티비전	가을
쥬라기 공원	액션	드림웍스	12월
크루세블	액션 롤플레잉	맥시스	12월
퀘이크 2	액션	id 소프트	12월
메시아	액션	샤이니	12월
섀도우 오브 임페리얼	액션	루카스아츠	12월
G-폴리스	액션	시그노시스	12월
하프 라이프	액션	밸브	12월
블레이드 러너	어드벤처	버진	12월
에이지 오브 엠파이어	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	12월
시저스 폴리스	시뮬레이션	인터플레이	12월
가디언즈	전략 시뮬레이션	심텍스	12월
리플럭스	전략 시뮬레이션	메트로폴리스	12월
스타 크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	12월
유럽피언 에어워	비행 시뮬레이션	마이크로프로즈	12월
조크: 그랜드 인퀴지터	어드벤처	액티비전	12월
아이언저 44	탱크 시뮬레이션	인터랙티브 매직	겨울
아나스타시아	어드벤처	폭스 인터랙티브	겨울
윙 커맨더 프리퍼시	시뮬레이션	오리진	겨울
F-16 바이퍼	비행 시뮬레이션	인터랙티브 매직	겨울
아이워	비행 시뮬레이션	오션	겨울
나폴레옹 인 러시아	전략 시뮬레이션	탤론소프트	98년
팔콘 4.0	비행 시뮬레이션	스펙트럼 홀로바이트	98년
맥워리어 3	로봇 시뮬레이션	마이크로프로즈	98년
튜록	슈팅 액션	스컬처드	98년초
인터벤션	전략 시뮬레이션	크리오	98년초
팀 아파치	비행 시뮬레이션	에이도스	98년초
조인트 스트라이크	비행 시뮬레이션	에이도스	98년초
헥스플로어	어드벤처	인포그램	98년 봄
가디언스	어드벤처	마이크로프로즈	98년 봄
신(Sin)	슈팅 액션	힙노틱	98년 봄
아나크로녹스	롤플레잉	이온 스톰	98년 겨울

일본 게임 현지 리스트

게 임 명	장 르	제 작 사	발매일
드루이드	어드벤처	코에이	10월
볼 오브 스틸	액션	게임뱅크	10월
G-폴리스	액션	게임뱅크	10월
제로 디바이드	대전 액션	게임뱅크	10월
디라이어스 외전	액션	게임뱅크	10월
전영소녀	시뮬레이션	반프레스토	10월
투신전 2	대전 액션	게임뱅크	10월

챔프게시판

앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

초음속퀴즈

최근 월드컵의 인기에 힘입어 엄청난 히트를 기록하고 있는 축구 게임이 있습니다. N64용으로 발매된 '인터내셔널 슈퍼스타 사커64'가 바로 그것인데 비밀 커맨드를 입력하면 올스타 팀을 고를 수 있습니다. 올스타 팀의 수는 몇 개일까요?

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마감 : 1997년 9월 20일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 12월호 챔프게시판

10월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 건버스터

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

파워맨을 찾아라

문제 : 갈수록 새로워지는 파워맨! 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.

♡ 이하 7명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

10월호 정답 : 내지부록 게임파워 11쪽

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME C

1등 : 현대컴보이64 1대

2등 : 플레이스테이션 1대

3등 : 세가 새턴 1대

4~10등
PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)

11~15등
「에반겔리온」 직소 퍼즐 (500피스 기준)1개씩

16~20등
인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

21~25등
오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26등
3기종 애용 레이싱 핸들 1개

27등 PS 아날로그 패드 1개
28등 SS 아날로그 패드 1개

보너스 환상특급

이 코너는 IBM PC게임과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프 점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 11월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 97년 6월호부터 97년 11월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):
1: 4
2: 2 2 4
3: 2 7
4: 3 8
5: 3 5 1
6: 5 1 4 1
7: 2 3 1 4 1
8: 3 2 1 2 6
9: 3 2 1 4 1 6
10: 3 3 1 4 1 6
11: 3 2 1 2 6
12: 3 1 6
13: 3 6
14: 3 1 1 2 7
15: 3 2 1 4 7
16: 3 3 1 4 7
17: 3 2 1 2 8
18: 3 2 1 8
19: 3 3 1 6 1
20: 4 2 7 1
21: 4 1 6 1
22: 11 9
23: 9 1 6
24: 9 2 4
25: 5

Row clues (top to bottom):
14
16
18
1 5
5 4 3
6 6 3
3 3 3 6
1 3
2 4 4 3
1 1 1 1 1 3
2 2 2 4
2 4 4 1 2
2 4 4 1
1 2 2 1
1 2
2 1 3
3 4
3 2 7
6 11
23
23
23
2 11 2
1 11 1
17

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

●이상 5명에게는 네모네모 4탄 단행본을 드리겠습니다.

●이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS, N64)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 챔프팀 이성필 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME

29등 미니컴보이 1대
30등~35등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

36등~45등 최신 게임 공략 비디오 1개씩

46등~47등 PS 액션 리플레이 1개씩

48등~50등 SS 액션 리플레이 1개씩

54등~56등 PS 메모리카드 1개씩

61등~63등 인기 캐릭터 머그컵

64등~70등 매직 더 개더링 카드 1개씩
71등~80등 타마고치류 게임기 1개씩

81등~5000등 최신 게임 초대형 브로마이드 1개씩

프론트 미션 2

완전공략본(내지부록)

-전 편-

FRONT MISSION 2 ™

프론트 미션 2

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

메카니즘, 전쟁, 서사시, 이 모든 것이 하나로 이루어진 프론트미션 세컨드가 드디어 발매되었다.

스퀘어의 노선변경인 물량공세의 일환이 된 이 작품은 스퀘어의 저력이 어느 정도인지를 가늠하게 해주는 작품이다. 이전의 시뮬레이션과는 달리 절묘한 밸런스로 숨가쁜 스토리 진행, 극적인 반전, 메카니즘의 희학, 전략적인 전투, 이 모든 것을 맛보여줄 대작 게임이다.

캐릭터 소개

OCU해군

앗슈 파룩(Ash Faruk)

OCU해군의 총해부오장(總海部伍長)으로 게임의 주인공이다. 약간 어두운 성격의 소유자로 고향에 대한 회의적인 감정을 가지고 있다. 게임의 흐름에 따라 서서히 과거가 드러나게 되는데...

전체적인 전투 밸런스가 좋은 캐릭터로, 어느 형태의 캐릭터로도 성장가능하다.

조이스 S 휘트필드(Joyce S. Whitfield)

OCU 해군 총해부의 일등총병으로 앗슈와 둘도 없는 친구사이로 앗슈와는 다르게 밝은 성격의 어린아이같은 자이다. 원거리와 근거리 전투의 능력이 좋다.

그리프 버넘(Griff Burnam)

OCU해군 총해부군조로 시원스런 성격을 가진 자로서 앗슈와도 가깝게 지낸다. 게임이 중반에 다다르면서 숨겨진 사실을 드러내게 된다. 근거리, 격투전에 강한 캐릭터로 전투에 큰 도움이 된다.

에이미아 맥칼럼(Aimia McCalum)

총해부일등총병으로 조심스럽고 지극히 여성스러운 여자이다. 하지만 반처의 조종기술은 수준급. 앗슈와 같이 다방면으로 성장할 수 있는 캐릭터.

OCU 육군

토마스 노랜드(Thomas Narland)

OCU육군 대위로 장난기 많고 농담을 잘하는 이상한 자이지만, 전투에 임하는 자세는 어느 누구에 못지 않다. 격투전에 강하기 때문에 비행유니트외에는 고전할 걱정이 없는 캐릭터.

로즈웰 타라나(Roswell Tarana)

여자만 대하면 성격이 바뀌는 이상한 자로 토마스의 부하이다. 원거리공격의 능력이 뛰어난 캐릭터

록키 아미테이지(Rocky Armitage)

항상 말이 없는 차가운 성격의 소유자로 로즈웰과 같이 토마스의 부하이다. 토마스와 같이 격투전에 강한 면모를 보인다.

리자 스테인리(Lisa Stanley)

OCU육군정보부 소속의 대위로서 항상 민첩한 판단을 하는 냉정한 성격의 소유자이다. 사유리와 같이 시스템을 찾으러 다니고 서서히 그 시스템에 대한 정보가 드러나게 되는데... 근거리, 원거리전투 모두 가능한 캐릭터로 그리 활약은 기대하지 않는 편이...

사유리

리자의 부하로서 아직도 어린티를 못 벗었지만 OCU육군정보부 소위이다. 성격 때문에 냉정한 판단보다는 감정에 치우친다. 리자와 마찬가지로 전투에서 그리 활약을 기대하지 못 할 캐릭터.

아로루데슈군

벤 맥케이지(Ven Mackarge)

아로루데슈 육군 중좌로 사리바슈와 같은 나라의 독립을 원하지만 한 사람이 나서야 한다는 생각을 가지고 쿠테타를 일으킨다. 하지만 쿠테타뒤에 감춰진 비밀은...

고쉬 기안다(Garsh Gwianda)

벤의 상사로 처음에는 벤에게 포로가 되어 있다고 하지만 인터겐사와 뒤에서 벤을 조종하는 인물.

바그 운송

사리바슈 라브라(Saribash Labra)

마피아라 불리는 바그쇼미티를 운영하는 보스이다. 자신의 나라의 독립을 염원하는 다혈질의 캐릭터 벤의 아버지와는 친구였지만 벤의 아버지가 사고로 죽은 후 벤을 키웠다.

리라 라브라(Lira Labra)

사리바슈의 딸로 벤과는 어릴적 친구이다. 어려서 부터 어머니를 잃고 아버지의 손에 키워져서인지 말이 없는 조용한 성격을 지니고 있다.

스킬 설명

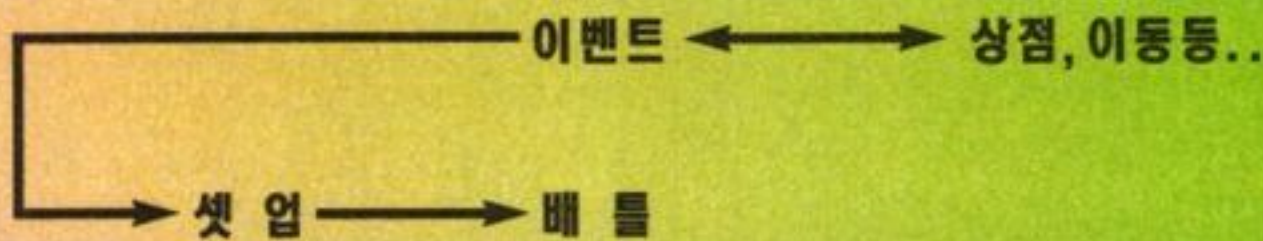
배틀스킬

타입	명칭	대응공격	발동조건, 효과
파워	크리티컬(クリティカル)	모든공격	공격력 25% 업
	럭키(ラッキー)	〃	공격시 적 명중시 다음 공격 공격력업
	차지(チャージ)	격투	자신의 HP와 출력을 더해 공격력업, 자신도 데미지
	타겟(ターゲット)	근거리	명중률 10%, 공격력 10% 증가
	디섬아머(ディサームアーマ)	원거리	적의 방어력을 반으로 감소
	레벨데미지(レベルダメジー)	격투	격투레벨×10의 데미지를 입힌다
	베스트포지션(ベストポジション)	모든공격	AP보너스 2배, 공격시 명중률100%
스피드	더블펀치(ダブルパンチ)	격투	무기가 펀치나 너클일때 공격회수 1 증가
	페인트(フェイント)	격투, 근거리	스킬연속확률이 1.5배가 된다
	스위치(スイッチ)	근거리	양손에 근거리 전용무기장비시 공격회수 1 증가
	스피드(スピード)	근거리	연발무기를 장비시 탄수 1증가
	히트&어웨이(ヒット&アウェイ)	격투, 근거리	자신이 공격종료후, 전투강제 종료
	리설숏(リーサルショット)	근, 원거리	단발무기를 장비시 공격을 명중한 파츠파괴
스페셜	스턴펀치(スタンパンチ)	격투	공격이 명중한 적을 30% 확률로 스턴상태
	히트블로우(ヒートブロー)	격투	공격속성을 충격+화염로 변화
	스팅블로우(スティンブロー)	격투	공격속성을 관통으로 변화
	레그퍼스트(レッグファースト)	근거리	1번의 공격은 반드시 다리파츠에 명중, 명중 시 30% 확률로 패닉상태
	필드 퍼스트(ファースト)	모든공격	확실히 선제공격을 하지만 그 공격을 받은 적이 전투불능이 되지 않으면 반격당한다.
	홀드어택(ホールドアタック)	모든공격	자신이 선제공격을 다하는 대신 자신의 명중률 10%, 공격력이 20% 증가
	데드앵글(デッドアングル)	격투, 근거리	복수의 배틀스킬을 장비했을때 적의 뒤로 돌아가 계속 다음스킬의 연속확률 25%증가
	화인드아웃(ファインドアウト)	모든공격	적의 공격의 처음 1발을 반드시 회피
	이모탈(イモータル)	모든공격	파츠의 HP가 0이되더라도 그 전투가 끝날때 까지 파괴되지 않는다
	대쉬(ダッシュ)	근거리	격투전의 조건으로 전투를 한다

기본편 (BASIC SYSTEM)

게임의 흐름

이벤트 ←→ 상점, 이동등..

셋 업 → 배 틀

컨트롤러 조작

방향키	커서 이동(월드맵에서도 동일)
□	커서 프리
○	선택(월드맵에서도 동일)
×	캔슬(월드맵에서도 동일)
△	HP표시
L1	맵 좌회전
R1	맵 우회전
L2	유니트 순서 변경(역순)
R2	유니트 순서 변경
L2+R2	유니트 리스트 윈도우 표시
START	시스템 윈도우 표시

배틀 화면

파일럿	탑승하고 있는 파일럿의 이름
기체	기체의 이름
Lv	파일럿의 레벨
Ev	기체의 파워 평가
HP	게이지 모든 파츠의 에너지
AP	행동력
Geo	지형에 따른 공격회피율

스테이터스(Status)

유니트 스테이터스(Unit)

Name	현재 장비하고 있는 파츠들의 명칭
Df	현재 장비하고 있는 파츠들의 장갑 속성, 방어력
Hp	현재 장비하고 있는 파츠들의 현재 에너지, 최대 에너지
Ev	유니트의 평가
Move	유니트의 이동력
Mobile	유니트의 기동력
Fight	격투 성능
Short	근거리 사격 성능
Long	원거리 사격 성능

무기 스테이터스

Type	무기의 공격 속성, 무기의 종류
At	무기의 공격력, 1회의 전투에서 공격하는 회수
Hit	무기의 명중률
Range	무기의 사정 거리
Bullet	무기의 현재 탄 수, 최대 탄 수

무기 속성

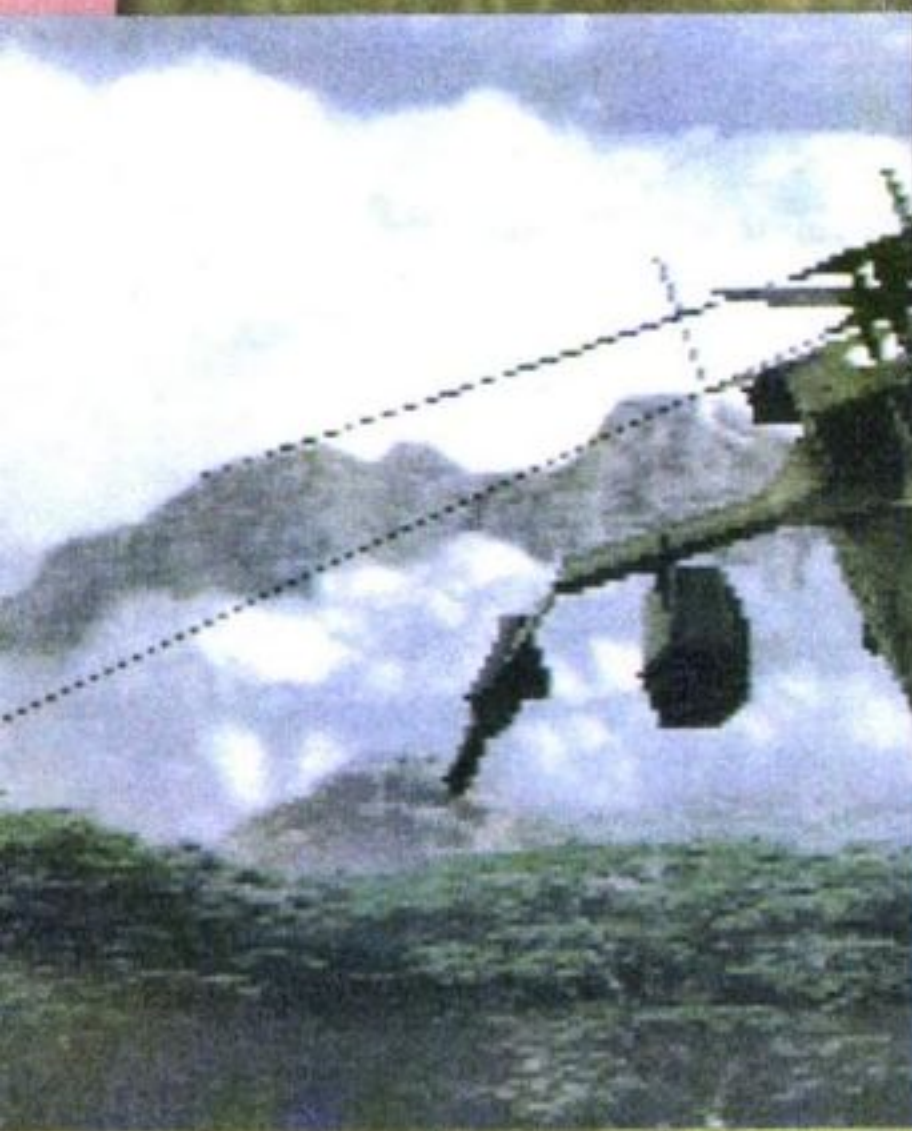
P(PIERCE)	관통계 공격
S(SHOCK)	충격계 공격
F(FIRE)	화염계 공격

무기 종류

PC	펀치	NK	너클
RD	로드	MG	머신건
RF	라이플	SG	샷건
AC	기관포	FR	화염방사기
BZ	바주카	GR	그레네이드
MI	미사일	RK	로켓
AM	대공미사일	AR	대공로켓
CR	크라스타봄	CA	캐논포

장갑 속성

P(PIERCR)	관통계 공격에 강하다. 화염, 충격계 유효
S(SHOCK)	충격계 공격에 강하다. 관통, 화염계 유효
F(FIRE)	화염계 공격에 강하다. 관통, 충격계 유효

パイロット詳細

파일럿 스테이터스(Pilot)

Honor	파일럿의 오너 포인트(지명도). 적의 파츠를 파괴할 때마다 1포인트씩 생긴다. 어느 정도의 포인트가 되면 별이 생기고 3개 이상의 별이 되면 오너 스킬을 배울 수 있는 가능성이 있다.
ActPoint	파일럿의 현재 액티브포인트, 최대 액티브포인트
Total	파일럿의 종합적인 레벨
Fight	파일럿의 격투 레벨, 경험치/다음 레벨까지의 필요치
Short	파일럿의 근거리 레벨, 경험치/다음 레벨까지의 필요치
Long	파일럿의 원거리 레벨, 경험치/다음 레벨까지의 필요치
Control	조작기술의 재능
Sight	조준기술의 재능. 수치가 높을수록 근,원거리전에 유리
Mechanic	기계기술의 재능. 수치가 높을수록 원거리전에 유리
Vitality	기력. 수치가 높을수록 격투전에 유리
Skill	현재 장비하고 있는 스킬

아이템 스테이터스(Item)

BP	유니트가 현재 가지고 있는 백팩
Carry	유니트가 현재 가지고 있는 아이템수, 최대장비수

アイテム詳細

기본 아이템

리페어(Repair)	각 파츠의 에너지를 50% 회복. 에너지가 0이 된 파츠는 회복 불가
리버즈(Rebirth)	에너지가 0이 된 파츠를 복구. 25%회복
탄창(SpareMG)	무기의 탄을 보충. 같은 계열의 탄만 보충 가능
지뢰(Mine)	특정 칸에 설치하여 그 지형에 이동한 유니트의 다리 파츠를 파괴.
차프(Chafu)	특정 에리어, 칸에 이용하여 미사일 공격에 대응하여 지형 효과 30%증가
스모그(Smoke)	특정 에리어, 칸에 이용하여 미사일 공격 이외에 대응하여 지형 효과 30% 증가

스테이터스 이상

스탄(Stun)	파일럿이 기절하게 되어 어떠한 행동도 할 수 없게 된다. 회복은 1턴이 지난 후 50%, 2턴이 지난 후 75%, 3턴이 지난 후 100%의 확률로 원래의 상태로 되 돌아온다.
테라(Terr)	파일럿이 공포에 빠지게 되어 공격을 할 수 없게 된다. 회복은 스턴과 같은 확률.
패닉(Pani)	파일럿이 혼란에 빠지게 되어 AP의 소비가 평상 시보다 많게 된다. 회복은 스턴과 같은 확률.
S록온(Slockon)	파일럿이 근거리 록온에 걸리게 되어 근거리 공격의 회피율이 저하한다. 1턴이 지난 후 원래의 상태로 돌아오게 된다.
L록온(Llockon)	파일럿이 원거리 록온에 걸리게 되어 원거리 공격의 회피율이 저하한다. 1턴이 지난 후 원래의 상태로 돌아오게 된다.

이 이외에 적만이 발생하는 스테이터스 이상이 존재한다.

항복(降伏)	항복 상태에 빠진 파일럿은 행동이 불가능하게 된다.
투항(投降)	투항 상태에 빠진 파일럿은 전선에서 이탈하게 된다.

AP시스템

AP시스템이란 파일럿의 능력치에 따라 AP가 설정되어 파일럿의 행동에 따라 AP가 감소하는 것을 말한다. 설정된 AP에 따라 1턴 내에 행동을 할 수 있다. 기본적으로 플레이어의 턴이 지난 후 다음 턴이 돌아 올 때는 AP가 전부 회복되지만 특정한 경우에는 AP 회복의 수치가 달라진다.

포인트 감소

- 이동시 1칸당 1포인트씩 감소
- 공격시 공격의 종류에 따라 격투 0, 근거리 2, 원거리 6포인트씩 감소
- 아이템 이용시 4포인트 감소
- 상대에게 공격을 받을 때마다 2포인트씩 감소 (회피, 반격)

※ AP가 전부 없어지게 되면 적의 반격이나 공격 때에 회피가 불가능하게 된다.

● 플레이어 캐릭터 ■ 해당 칸

포인트 회복

기본적으로 플레이어/적턴이 교대할 때, 쌍방의 전 유니트의 AP는 전부 회복되지만 다음의 경우에는 회복치가 달라진다.

※ 열에있는 4칸에 적이 존재할 때,
전회복－2AP×적의 수
※ 사선에있는 4칸에 적이 존재할 때,
전회복－1AP×적의수
※ 주변의 8칸에 동료가 존재할 때
전회복+1AP×동료수(최대치 이상은 회복 불가)

전투& 메인 시스템

ONE. 셋업

번처의 셋업은 전투보다 중요할 정도로 전투에 큰 영향을 끼친다. 기체의 밸런스를 맞추어 파츠를 장비 해야 하는데, 번처의 능력에 따라 설정해 주는 것이 좋다. Wanzer에서는 번처를 셋업 시킬 수 있고, Pilot에서는 파일럿의 스킬을 장비할 수 있다.

셋업 메뉴

Weapon	유니트의 무기를 장착
Parts	유니트의 파츠장착, 파츠는 유니트의 에너지와 직결
Item	아이템 장착(백팩이 있어야 한다)
Computer	컴퓨터 장착, 유니트의 유형을 선택할 수 있다
Paint/Name	유니트의 색상과 이름을 정할 수 있다
View	유니트를 볼 수 있다.

셋업 스테이터스

Total	유니트의 종합적인 전투력
Fight	격투 공격의 전투력
Short	근거리 공격의 전투력
Long	원기리 공격의 전투력
MV	현재 장비로서의 이동력
Mob	현재 장비로서의 속도
R.C	현재 장비로 출격했을 때 드는 모든 비용
HP	좌측부터 Body, L.R Arm, Leg 의 에너지
W/P	W는 총중량, P는 탑재가능량

TWO. 이동(Move)

번처의 이동은 AP 1이 소요된다. 그렇기 때문에 가능한 한 최소한의 움직임으로 AP를 줄이지 않는 것이 포인트. 이동한 후 공격이 기본이다. 그리고 지형에 따라 이동력이 달라지는데 다리의 종류에 따라 이동력도 변화한다. Leg 파츠가 파괴되면 1턴에 1칸씩밖에 이동할 수 없게 된다.

THREE. 공격 (Attack)

가장 중요한 공격의 포인트는 AP의 활용이다. 근거리 격투는 0, 근거리는 2, 원거리는 6의 AP를 소모하기 때문에 AP에 맞는 적절한 공격이 필요하다. 항상 공격만 하는 것이 아니라 반격을 생각에 두어야 하기 때문에 조금이라도 적은 거리를 이동하며 효율적인 공격을 해야 한다. 적의 공격을 반격시 격투계 공격은 AP가 없어도 할 수 있기 때문에 반격을 생각한다면 격투계 무기의 장비는 빼놓지말자. 격투계 공격에서 남은 AP는 명중률에 더해진다. 그리고 무기의 속성에 맞게 공격을 하는 것도 매우 중요하다. Arm 파츠가 파괴되면 공격을 할 수 없게 된다.

FOUR. 회피, 반격

공격 다음으로 중요한 것이 방어일 것이다. 원거리 공격은 반격을 당하지 않지만 AP의 소모가 크기 때문에 적의 턴에서는 무방비 상태가 되버릴 위험이 있다. 또 무리한 이동후 공격 역시 AP소모가 크기 때문에 적의 공격에 무방비 상태가 되버린다. 거꾸로 이점을 노려 적을 집중 공격하여 AP를 전부 소모시켜 공격하는 작전도 유용하다. 반격할 때는 AP가 소모되지 않는 격투계 공격을 사용하고 격투계 공격이 없는 유니트는 회피를 이용하자. Body 파츠가 파괴되면 유니트는 파괴된다.

FIVE. 쉴드방어

셋업에서 쉴드를 장비하게 되면 상대의 공격에 전혀 대미지를 받지 않고 막을 수 있다. 하지만 항상 노대미지인 것은 아니다. 쉴드의 사이즈와 종류에 따라 성공률이 달라지게 된다. 또한 쉴드는 각각 출현율이 있는데 꼭 쉴드를 선택하지 않아도 자동적으로 방어를 하게 되는 경우도 있다. 역시 출현율이 높으면 자동방어의 확률도 높아진다.

SIX. 비행 유니트 공격

적의 유니트는 번쳐이외에 전차를 시작으로 하여 여러가지 병기가 등장하게 된다. 무기도 그 병기에 맞게 장비하는 것이 필요하다. 헬기, VTOL 전투기 등의 비행 유니트는 보통의 무기로는 공격하기 힘들다. 그리고 적의 비행 유니트는 자유자재로 움직이며 공격하기 때문에 여간 까다로운 적이 아닐 수 없다. 그러나 비행 유니트는 방어력이 약하기 때문에 비행 유니트가 출현하는 미션에는 꼭 비행 유니트를 공격 가능한 무기를 장비시키자. 대공미사일은 반격이 불가능하고 머신건은 반격도 가능하다.

SEVEN. 지형 효과 (Geo)

공격 회피율이 상승하는 지형을 이용하여 손실을 막는 것도 전술의 일부분이다. 자연 지대에서는 나무나 절벽이 있는 곳이 회피율이 좋고 도시에서는 건물 사이나 차들이 있는 곳이 회피율이 좋다.

EIGHT. 지명도와 오너 스킬

적의 파츠를 파괴할 때마다 올라가는 오너 포인트로 증가함에 따라 오너 스킬이 생기게 되는데 오너 스킬은 배틀 스킬과 달리 자신의 주변에 있는 유니트에게 영향을 미치는 유용한 기술이다.

NINE. 기동력

유니트의 기동력은 이동능력 증가, 공격 회피 등의 큰 도움을 준다. 중장비를 갖추어 파괴력이 센 유니트는 기동력이 떨어질 수 있기에 밸런스를 잘 맞추어야 한다.

TEN. 아이템(Item)

아이템을 사용하려면 백팩이 있어야 한다. 셋업에서 아이템을 장착시키면 전투에서도 회복을 할 수 있다. 아이템은 4 AP가 소비된다.

ELEVEN. 네트워크 (Network)

네트워크의 사용은 주변 사람들과의 대화로 여러 주소의 암호를 얻어 사용 가능하게 되는데 온라인 상점이라든지 캐릭터 정보, 역사 뉴스 등을 볼 수 있다. 암호는 수동 입력도 가능하다.

TWELVE. 메인 메뉴

Tutorial 게임의 기본지식을 알 수 있다. 게임에 들어가기 전에 알아두면 좋다.

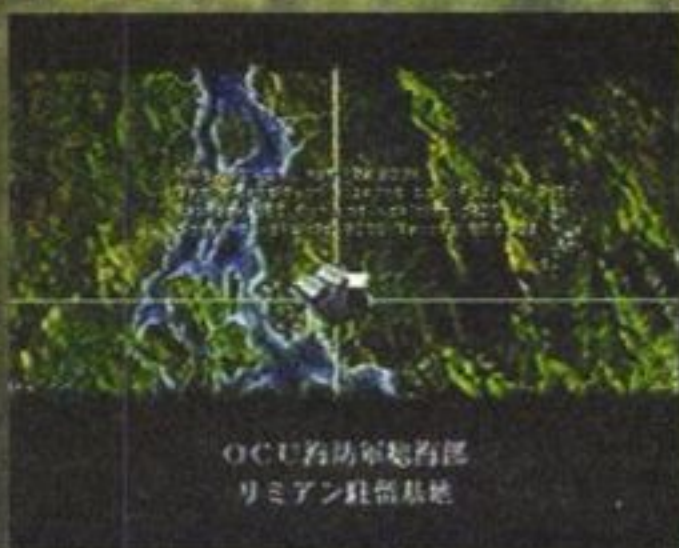
Vs mode 저장된 데이터를 이용하여 1P, 2P간의 모의 전투를 할 수 있다.

시나리오 공략 (SCENARIO)

아~아, 어머니여! 아름다운 빛의 나라여 듣고 계십니까? 저의 말이 나무들의 음성이...
낮에 흐려, 밤에 비내리는 것도...어머니여 다가오는 아침에 당신은 무한한 빛을 비춰 줍니다...
아~아, 어머니여, 빛의 대지여, 저는 당신에게 노래를 바치리...
신이나 교전에는 없는 어머니의 대지에...

2030년작 「빛」 홀데딤=페니얀(ホルデディム=ペニヤン)

MISSION1 리미안기지 강습

아로루데슈(アロルデシュ)
인민공화국
OCU해방군부대 리미안
(リミアン)기지

MP: 이미 교대 시간이지 않아?
앗슈: 아아 그렇네.
MP: 너, 남은 3개월이면 해외 근무가 다 끝나지? 그 후에는 고국으로 돌아갈 거야?
앗슈: 음, 그럴 거야.
MP: 좋겠네. 난 아직도 1년이나 이런 인색한 나라에 있어야 해.
앗슈: 그렇게 말하지마. 이 나라만 그렇게 주는 것은 아니야.
MP: 하하, 농담하지마. 옛날에는 "연합 공장"이라고 불려지는 발전을 한 적도 있지만, 지금은 녹슨 폐공장밖에 없는 유령 마을이 되버렸잖아.
앗슈: ......
???: 앗슈, 빨리 격납고로 돌아가자.
죠이스: 경비 교대 시간은 벌써 지났어. 난 빨리 숙소로 돌아가 서자고 싶어.
???: 어라 이상하네. 너같이 여자처럼 보이는 애가 혼자 자겠다고 하고.
죠이스: 너같은 애가 나에게 질투하는 것도 무리는 아니지만, 날 골려 주고 싶다면 그렇게 찌르지 말고 솔직히 해.
에이미아: 바보같은 소리하지마. 난 너같이 보이는 남자가 제일 싫어.
???: 그럼 나라면 어때? 에이미아.
에이미아: 처자식이 있는 몸도 리스트에서 제외야, 그리프.
그리프: 그거 유감인데.
앗슈: 그리프, 30분이나 늦었어.
그리프: 미안, 조금 일하느라 늦었어.
에이미아: 일?
그리프: 별일 아니야. 그것보다 교대해. 충분히 쉬라고. 아아 맞다 앗슈, 해외 근무에 특별 휴가는 어떻게 지낼 생각이야?
앗슈: 아직 특별한 생각은 없어.
그리프: 그럼 우리 고향집에 가자. 후쿠오카(フクオカ)는 좋거든.
앗슈: 기억해 두겠어.

앗슈,에이미아,죠이스는 격납고로 향하고 그리프는 경비를 본다.

MP: 그리프, 요새 경기는 어때?
그리프: 그저 그래.
MP: 좋은 일 있으면 나한테도 알려줘.
그리프: 어어.
MP: 아로루데슈 육군인가?
병사: 그렇다. 수리가 필요해 번처를 가지고 왔다.
MP: 6대는 아직 많은데.

기습

병사: 최근 고장이 잦아져서.
.MP: 정거워라, 공업국의 아로류데슈가 번처의 수리를 OCU에 맡기지 않으면 안되다니.
병사: 나도 그렇게 생각해.
MP: 좋아, 들어가도 좋다. 7번 격납고에 물건을 내려놓아.
병사: 고마워.
그리프: 앗, 어떻게 된 거지?

수리하러 온 번처가 작동하기 시작한다.

그리프: 경보, 경보를 울려!
MP: 알겠어!.

번처는 경비 초소를 파괴하고 멀리서 헬기 소리가 들려 온다.

그리프: 제길, 이 소리는 뭐지?

앗슈의 방

앗슈: 경보? 뭐지?
에이미아: 앗슈, 큰일이야. 아로루데슈군이 습격한 것 같아.
앗슈: 아로루데슈가 어째서 OCU기지를 습격하지!?
에미미아: 모르겠저. 어쨌든 빨리 싸워야 해!
앗슈: 알겠어, 출격하자. 적은 어느 정도 있지?
죠이스: 수는 모르겠어 번처와 전투 헬기가 있는 것 같아.

갑작스런 적의 습격으로 전장에 뛰어들게 되는 앗슈 먼저 셋업모드에서 각 데이터에 맞게 밸런스를 맞춘 다음 가볍게 출격하자. 앗슈와 에이미아는 스킬이 있기 때문에 꼭 장비한후 출격하자. Driver는 파괴시키지 않아도 자동으로 도망치기 때문에 건드리지 말자. 적헬기가 [illegible] 출현하므로 머신건을 꼭 가져가는 것도 잊지 않아야 한다.

출전 멤버	■ 4인
적(Lv1)	■ 번처
	Attacker 2
	Commander 1
	Fighter 1
	■ 무장 헬기
	Gunner 2
	■ 운송 트럭
	Driver 4

앗슈: 그리프!
그리프: 기지의 레이더와 통신 시설이 파괴됐어!
앗슈: 다른 소대는?
그리프: 제 4소대는 당했어! 다른 소대는 모르겠어!
죠이스: 저 녀석들, 우리들을 노리고 있는 것 같아!
앗슈: 싸우자!

공격당한 기지.

잇슈: 끝난 건가?
그리프: 이쪽도 너덜너덜한데.
죠이스: 어떤 놈들이지?
에이미아: 아로류데슈군에 있는 것은 틀림없어.
잇슈: 어쨌든, 생존자를 찾아서 다른 기지와 연락을 취하자.
그리프: 잠깐, 저걸봐.
VTOL전투기가 나타나며 적들이 다시 습격한다.
죠이스: 난처해. 이제 더 이상 전투는 할 수 없어. 도망치자.
그리프: 내가 유인할 동안 너희들은 도망쳐.
잇슈: 그리프!
에이미아: 안돼 잇슈! 도망치지 않으면 안돼!
잇슈: 그러나...
죠이스: 빨리!! 그리프의 노력이 무산돼!
그리프는 적들의 공격을 받고 파괴된다.
잇슈: 그리프!
죠이스: 자, 빨리 와! 잇슈.
잇슈일행은 리미안기지를 등뒤로 하고 바타리의 숲으로 향하게 된다.

2102년 6월 12일 AM3:00
「바타리의 숲(バタリの森)」

2102年6月12日AM3：00
「バタリの森」

죠이스: 어쨌든 빠져나왔다. 여기서 어떻게 하지?
잇슈: 다른 기지와는 연락이 돼?
죠이스: 아니, 어떤 기지와도 통신이 안돼. 이상해, 마치 이 세계에는 우리만이 없는 것 같아.
잇슈: 정말 이상하네. 잇슈 라디오를 민간 방송에 맞춰 봐.
죠이스: 알겠어.
아나운서:..... 오늘 늦은 새벽, 우리 아로루데슈육군의 번=마카-제중좌(ヴェン=マッカージェ中佐)를 필두로한 쿠테타부대가 많은 쿠테타 반대파와 OCU군 병사를 포로로 삼았습니다. 포로 중에는 아로루데슈군의 최고 권력자에 있는 기안다장군(ゾイアンタ將軍)도 포함돼 있다고 전해지고 있어 쿠테타가 성공하는 가능성이 높게 보입니다. 주모자인 벤 중좌에게서 아로루데슈 인민공화국의 OCU로부터의 완전 독립을 외치는 것이 발표되고 있고 이 요구를 아로루데슈 정부급의 OCU중앙의회가 열리지 않는 한, 포로의 안전은 보존할 수 없다는 것입니다...
잇슈: 벤 마카제...
에이미아: 알고 있어?
잇슈: 아로루데슈 군에 있던 사람이라면 알지 못할 자가 없어.
에이미아: 아아, 잇슈는 아로루데슈 군에 있었던 모양이네.
죠이스: 그것보다, 이 나라에서 탈출하는 방법을 찾아보자.
일행은 잠시 휴식을 가지게 되고 Network와 세이브를 할 수 있게된다.
잇슈: 국경까지 이 경로가 가장 짧아.
죠이스: 하지만, 이 경로는 OCU의 라만스톤 육방군 기지(ラマンストン陸防軍基地)의 옆을 통과하게 되.
에이미아: 그러면 쿠테타 군에게 발각되게 되. 음, 역시 다른 경로로 가자.
잇슈: 안돼, 이 이외의 경로는 탈출하기까지 시간이 많이 걸려. 오히려 위험해.
죠이스: 할수없군. 이 경로로 가야지. 하지만 파괴된 번처3 대만으로 쿠테타 군과 싸울 거야?
에이미아: 그 점은 걱정하지마. 기지를 나설 때 수리 재료와 탄약, 또 번처의 파츠도 조금 가지고 나왔으니까.
잇슈: 그렇다 해도, 국경까지는 될 수 있는 대로 전투를 하지 않는 편이 좋아.
잇슈일행은 생각한 경로로 가기로 하고 번처를 셋업시키고 국경으로 향하게 된다. 국경으로 향하는 도중 적을 만나게 되는데...

MISSION 2 바타리숲에서 국경까지

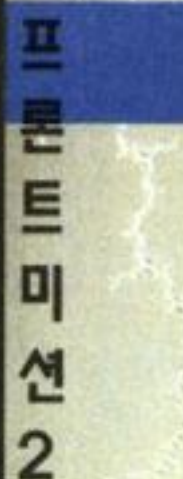
万事休すだな・・・。

말이 없는 톡키

???A: 만사가 다 귀찮구나...
???A: 어떤 천분?
???B: 하하, 뭐야, 뭘 떠들어. 어이 또 누구랑 연락하는 거야?
???C: 응~~~, 예, 예!
???B: 이런! 니가 보고해.
???C: 있다, 있어, 있어 이 녀석 식별 신호가 그린입니다. 동료인 것 같습니다.
???B: 하하! 오 봐라! 정의의 동료에게는 언제라도 마지막으로 도움을 요청하는 구나!
???A: ...
에이미아: 저기..., 역시 동료 같네.
죠이스: 음, 어떻하지. 돌아가면 쿠테타군이 있고, 녀석들은 OCU군의 번처에 탑승해 있는데.
토마스: 여기는 OCU육방군 라만스톤(ラマンストン)기지 소속의 토마스(トマス)대위다. 쿠테타군에 둘러싸여 있어 도움을 요청하여 받았다.
죠이스: 너희들이 OCU군이라는 걸 증명 할 수 있나?
토마스: 쓸데없는 말하지마. 동료이지 않나.
에이미아: 우리도 필사적이야.
토마스: 그래, 그럼 이건 어떠냐?
토마스는 OCU군이라는 걸 증명하기 위해 적을 공격한다.
잇슈: 좋아, 협력하자!
죠이스: 아! 조금 화끈한 녀석이구나.
잇슈일행은 토마스일행과 합세하여 쿠테타군과 대항하게 된다.
로메로대장: 전원, 후방을 주의! 다른 OCU부대다. 다른 기지에서 도망치는 도중이구나. 제 2소대는 전방을 공격. 우리들은 후방을 맞는다. 지원 차량은 양소대를 도운다.
첫 번째싸움보다는 훨씬 어려워지게된다. 지형의 효과가 큰 맵이기 때문에 항상 적보다 유리한 지형에서 공격을 하자. 적들의 수가 많기 때문에 함부로 접근했다가는 적들에게 둘러싸일 위험이 있으므로 각개 격파로 한 마리씩 파괴하는 것이 쉽다. 적의 무기만 파괴시키면 빨리 다른 유니트를 공격하는 것이 효율적이다. 셋업모드에서 백팩을 장비해오면 회복도 할 수 있으므로 유의하자. 모든 적을 파괴시켜야 클리어

출전 멤버	■ 3인+3인
적	■ 번처
	Attacker 2 (Lv1)
	Fighter 2 (Lv1)
	Commander 1 (Lv2)
	Gunner 1 (Lv1)
	■ 지원포트
	Repairman 1 (Lv1)
	■ 지원 차량
	Attacker 2 (Lv1)
	Genner 1 (Lv2)

토마스: 야, 살았네. 당신 추격 부대의 추격은 어째서!
죠이스: 이상한 아저씨네.
토마스: 그래, 좋아, 하하 그럼 자기 소개를

프론트미션2

하지. 나는 육방1군 제89기동대대의 토마스 대위다. 그리고 이 큰 쪽은 록키. 그리고 이쪽이 바보다.

로즈웰: 너무 하지 않습니까. 전 바보가 아니에요. 아가씨, 제가 바보로 보여요?

에이미아: 네? 에에..

토마스: 록키. 너도 인사해라.

록키: 록키다. 잘 부탁.

죠이스: 모두 이상한 녀석들뿐이군..

라만스톤(ラマンストン) 육군기지 부근

토마스: 그럼, 이제 주제로 들어가야지. 너희들. 해병인가?

앗슈: 그렇다.

토마스: 그럼, 쿠테타군 에게 추격 당하여 리미안기지에서 도망쳐 왔군. 그렇지?

앗슈: 그래.

토마스: 췌니강의 앞에 있는 국경으로 향하지?

앗슈: 그렇다.

토마스: 그럼 전멸이군.

죠이스: 뭐야! 어떤 이유냐!?

토마스: 쿠테타 군은 라만스톤에서 헬기를 띄워 국경을 감시하고 있다. 가까운 곳은 반드시 보인다.

죠이스: ....

에이미아: 아. 어떻게 탈출하는 것이 좋지?

토마스: 먼저, 이 나라의 중심에 있는 다카(ダカ)시 방면으로 향해라.

죠이스: 어이어이. 잠깐 기다려봐. 다카에는 그쪽 쿠테타 군이 우글우글거려.

에이미아: 게다가. 국경은 바로 옆이니 어떻게든 내륙으로 이동해서 가지 않으면 안돼.

토마스: 뭐야. 다카의 교외에 가면 알게 되는 것이 있어. 그쪽으로 간다면 탈출하는데 도움을 주지.

앗슈: 그걸 믿을 수 있나?

토마스: 나 같으면 당연히. 하하!

앗슈 ....

토마스: 자. 자. 그렇게 경계하지마. 나도 죽을 뻔해서 거짓말은 하고 싶지 않아.

앗슈: 어떻하지?

죠이스: 그래. 그래도 상관이 말하는 것이다. 일단 믿어 보는 것도 나쁘지 않잖아?

토마스: 그래. 바로 그거야. 하하!

이상한 성격의 토마스

앗슈일행은 토마스를 믿기로 하고 수도 다카시의 교외로 향하게 된다.

2102년 6월 13일 PM2:00 다카시교외

토마스: 자. 도착했다.

에이미아: 도착했어...근데 여기는 도대체 누구의 저택이지?

죠이스: 어이. 저걸봐. 저건 전투용이야. 뭔가 위험한데. 어이. 바보! 멈춰!

경호원: 누구냐!? 멈춰라!

토마스: 어이 사리바슈(サリバシュ)! 나다. 토마스!

사리바슈: 토마스!? 정말로 토마스야?

토마스: 그래 사리바슈! 오래간만이네 !

사리바슈: 제길! 걱정했었어! OCU기지가 그런 일을 당해서...어이 너희들! 빨리 빨리 풀어줘라! 이들은 나의 손님이야!

경호원: 네!

토마스: 어이. 이제 들어가자.

사리바슈: 또 누가 있어?

토마스: 아. 걱정마. 나의 동료야. 제군들. 소개하지. 이 사람이 나의 오랜 친구 사리바슈=라브라(サリバシュ=ラブラ)다.

죠이스: 사리바슈!? 그 국제 마피아. 「바그쇼미티(バグショミティ)」의 사리바슈?

사리바슈: 마피아는 조금 말이 지나치군.

토마스: 자. 그런 건 상관없어. 자 사리바슈. 옛날의 친분으로 좀 부탁할 것이 있어.

사리바슈: 말하고 싶은 건 다 알아. 자. 빨리 집으로 들어오지 토마스.

국제 마피아 사리바슈

「응접실(應接室)」

사리바슈: 피곤할 텐데, 편히 쉬지 그래.

앗슈일행은 사리바슈의 집에서 쉬게 된다. 세이브와 네트워크가 가능하게 된다.

사리바슈: 근데, 너희들은 국외로 탈출할 생각이지? 쿠테타군에 추격 앞에.

토마스: 그래 사리바슈. 협력해 줘.

사리바슈: 기다려. 협력하지 않을 것도 없지. 하지만 우리들도 지금. 문제가 있어.

죠이스: 쿠테타를 도와주는 건가?

사리바슈: 너!! 무엇을 말하고 있는 거야! 내가 밴에게 무기를 파는 것을 말하고 싶어하는 거야!

토마스: 자자. 안정해 사리바슈.

사리바슈: 어쨌든. 나의 일을 도와줘. 그렇다면 협력해 주지.

에이미아: 마피아를 도와주란 말이야?

사리바슈: 토마스는 친구지만. 너희는 다르다. 그런 너희에게 협력하기 때문에 우리의 일도 도와 달라는 것이야.

죠이스: ....

사리바슈: 조금 생각할 시간이 필요하겠군. 리라!

리라: 뭐에요? 아버지.

사리바슈: 이분들을 객실로 안내해 드려라.

리라: 네. 이쪽으로 오시지요.

「객실」

리라: 그럼. 편히 쉬세요.

토마스: 음? 뭔가 생각이 되는가?

에이미아: 마피아는 OCU로부터 밀수한 무기를 외국에 판다는 것을 말하는 것이 아니야. 밀수를 도와주는 것이 기분이 내키지 않아서 그래.

죠이스: 나도 녀석의 일은 신용할 수 없어. 우리들을 쿠테타군에 팔 계획인지도 모르잖아.

토마스: 너희들은 사리바슈의 일을 알지 못하기 때문에 그렇게 말하고 있는 것이야.

이제 토마스,에이미아,로즈웰,록키와 대화할 수 있게된다.

토마스와 대화

토마스: 앗슈. 넌 아로루데슈 출신이지? 그러면 사리바슈의 일도 잘 알고 있지 않니?

앗슈: 알고 있지만...

토마스: 뭐야. 니가 말하는 것으로 추리했던 것뿐인데.

앗슈: ...사리바슈는 이 나라의 영웅급이다. 이 나라에서 당당히 OCU에 맞서는 것은 그뿐이기 때문에...그렇지만 나는 아로류데슈의 편이지만 OCU의 편은 아니야. 단순히 살고 싶어서다.

사리바슈: 흠.

에이미아와 대화

에이미아: 나는 이 나라로부터 빨리 나갈수록 좋아. 마피아를 도와줘서 시간을 허비하고 싶지 않아.

토마스: 사리바슈에게 협력하는 일이 한가지 방법이라면?

에이미아: 그렇다면...

앗슈: 정말 그런가? 토마스.

토마스: 우리만으로 행동하는 것보다는.

로즈웰과 대화

로즈웰: 저는 미스에이미아의 의견과 같습니다. 나는 아름다운 여성의 부하이기 때문에..

에이미아: ....

록키와 대화

록키: ....

앗슈: ....록키?

록키: 아. 아아. 뭐야? 앗슈?

앗슈: 내 얼굴에 뭐라도 묻었어?

록키: 아니. 아무것도 아니야...어쨌든 난 토마스와 같은 의견이다. 그것밖에...

죠이스와 대화

죠이스: 난 마피아는 믿지 않는다. 어떤 이유

늦은 밤에 대화

에서도 마피아를 도와주지 않아!

앗슈: 어딜가는 거야! 죠이스.

죠이스: 상담은 너희들로 결정지어, 자.

앗슈: 죠이스!!

토마스: 걱정 말아 앗슈. 어디에도 갈 수 없어.

리라: ....

죠이스: 해가 저물었는데, 아가씨. 리라라는 이름, 좋은 이름이야.

리라: ....

죠이스: 너 사리바슈의 딸이야? 믿어지지가 않아. 그런 아버지에게서 너같이 예쁜 딸이 나오다니.

리라: ....

죠이스: .... 아아! 안돼! 사리바슈가 나랑 말하지 말라고 했어? 너도 아버지와 같아. 사람을 불쾌하게 만드는데 천재야! 정말...

리라: ...아버지가 노여워하는 것은 벤이 쿠테타를 일으켜서야.

죠이스: ....

리라: 벤은 OCU를 마음속부터 미워하고 있어...아버지도 그렇고...

죠이스: 어째서 그럴지? OCU가 이 나라를 보호해 주기 때문에 이 나라는 평화로운데?

리라: 그래...OCU가 이 나라를 거대한 공업기지로 만들려고 하기 때문에 이 나라는 평화로웠지...하지만...머지않아 OCU는 다시 자국에 공업 생산의 거점을 옮기고 이 나라는 버림받았어...

죠이스: ....

리라: 이 나라가 OCU에 가맹했을 때에도 OCU는 이 나라를 구해 주려는 것은 하지 않았어...이 아로루데슈는 더러워진 토지와 물과...녹슬어 움직이지 않게 된 공장들의...묘지로 되버리고 말았어.

죠이스: 묘지...

리라: 아버지는 이 나라의 사람들이 OCU로부터의 독립을 원하고, 혁명을 일으킬 것을 바라고 있어...OCU로부터 무기를 밀수하는 것도 그 준비야...벤도 독립을 바라고 있어. 하지만 아버지와 생각하는 것이 달라...벤은 군을 움직여 OCU로부터 독립을 맺으려고 하고 있어...나는 잘 모르겠어...벤과 아버지, 어느 쪽이 올바른지...

죠이스: ...

리라: 죠이스...? 죠이스...

「객실」

앗슈: 죠이스!

토마스: 죠이스. 앗슈일행도 어떻게 할지 결정했어. 사리바슈의 일을 받아들이는 것으로. 너는 어떻게 할거야?

죠이스: 어떻게 할 수 없지... 난 어느 쪽이든 좋아. 피곤해서 잔다

앗슈: 죠이스...

토키스: 결정됐군. 그럼 나도 자야지.

2102년 6월 13일 AM7:00 「사리바슈 저택」

토마스: 자 그렇다면 너의 부탁을 들어주지 사리바슈.

사리바슈: 그래, 그렇게 할건가! ...어제는 너무 큰소리를 내게 되었어.

죠이스: ...

앗슈: 괜찮아요. 별로 마음에 두지 않아요.

사리바슈: 아아, 알겠다. 그럼 준비해 줘. 그렇다면 이건 목적의 장소에 있는 쿠테타군의 정보다. 네트워크를 참조하려면 반드시 있어야 해.

이제 네트워크에 아이버드가 생기며 아이버드는 미션을 미리 보는 시스템으로 아주 유용하다.

사리바슈와의 대화

사리바슈: 그렇다면 빠른 속도로 일을 준비해. 목표는 수도 다카에 있어. 나에 회사의 창고다.

록키: 회사?

사리바슈: 「바그쇼미티」라면 매스컴이 승부를 거는 이름이다. 사실은 「바그군수」라고 불려지는 군송점이지.

에이미아: 거기에 뭐가 있지?

사리바슈: OCU에서 구한 무기다. 벤은 반드시 나를 노릴 것이다. 그것을 요격하려면 무기를 보다 많이 확보하는 필요가 있다

앗슈: 어째서 벤이 당신을?

사리바슈: 그것은 너희들하고는 관계없다. 너희들은 무기를 운송 트럭까지 수비해 주면 된다.

에이미아: 우리들만으로?

사리바슈: 나의 부하들도 같이 한다. 쿠테타군은 수도에 사령부를 두지 않은 것 같기 때문에 전력은 그걸로 충분하다.

토마스: 쿠테타군은 적다라..

사리바슈: 어쨌든 선금으로 1000정도 있다. 저택의 지하에서 장비를 해도 괜찮다. 단, 유료다.

로즈웰: 뭐야, '단'이 아니잖아? 너무 인색하네.

사리바슈: 너희들이 원하는 건 국외 탈출의 수단이지? 그래서, 이걸로 충분하다.

토마스: 하하, 그래. 좋아 출격을 준비하자!

앗슈일행은 다카로 가기로 하고 지하 무기 창고에 갈 수 있게된다. 지하무기 창고는샛업과 무기를 살 수 있는상점이 있다.

사리바슈와의 대화

사리바슈: 토마스, 미안하지만...한가지 더 부탁할 것이 있어.

토마스: 부탁? 일단 들어보지.

사리바슈: 난 이 나라를 위해, 아직 죽으면 안돼. 이번에 혁명으로 나의 목숨도 위험하게 되버렸어 그래서 난 자신의 호위부대를 만들었어 하지만 이들의 훈련이 점점 좋아지지 않고 있어 그래서 너희들에게 상담이 있는데...

토마스: 나에게 너의 부대를 맡아달라는 것인가.

사리바슈: 아아, 전투의 프로인 너라면 꼭 최강의 사리바슈 부대를 만들어 줄거라 믿고 있어. 어때, 사리바슈 부대의 특훈을 맡아주지 않을 텐가, 물론 수업료는 주지.

토마스: 수업료라...꼭 선생같은데.

사리바슈: 그래, 네가 부대의 선생이 되는 것이야.

토마스: 어이어이, 잠깐 기다려. 난 선생이 되지 않아. 선생이라면 그녀처럼 보이는 게 좋지 않겠어?

에이미아: 저는 싫어요! 마피아를 도와주는 건 싫다고 했어요.

토마스: 바로 그거야! 나의 얼굴을 .

에이미아: 싫다면 싫은 거에요

죠이스: 자자, 에이미아 여기서 사리바슈부대를 맡으면 에이미아의 미워하는 혁명도 빨리 끝날거라 생각하는데, 꼭.

에이미아: 뭐야, 구미가 당기는 이유네

토마스: 바로 그거야! 나의 얼굴을...

에이미아: 그런 얼굴하지마요. 별수없지나요

사리바슈: 받아주는건가! 그럼 아지트 지하 훈련장으로 와.

시리바슈와 한 번 더 대화하게 되면 훈련을 부탁하게 되고 앗슈일행은 지하 훈련장으로 갈 수있게된다.

지하 훈련장

호위부대장 에이스

사리바슈: 어이! 에이스(エース)왔나!

호위 부대장 에이스: 헤이, 어르신 불렀어요?

사리바슈: 너희들의 가정교사가 결정되었다.

에이스: 우리에게는 가정교사가 없어도 돼, 어르신.

사리바슈: 바보! 너희들의 힘으로는 실전에 활용 못 한다는 것을 아직도 모르나.

에이스: 헤~ 미안해요, 어르신.

사리바슈: 오늘부터 너희들의 가정교사가 된 에이미아 선생님이다. 에이미아선생님은 전투의 프로다. 정숙히 말씀을 들어라.

에이스: 헤,헤이

사리바슈: 이 녀석의 생각레벨이 1개 올라갈

프론트미션

때에 추가 수업료도 준다.. 그 돈은 에이스에게 맡겨 있으니까 에이스에게 받어. 그럼 이건 첫 수업의 200이다. 잘 가르쳐주어. 자, 에이미아 부탁해. 난 방으로 돌아가.

지하 훈련장에서는 플레이어의 훈련도 할 수 있게된다. 에이스와 대결하여 돈을 얻고 전술을 배우자. 그리고 셋업을 하여 출격하자.

에이미아: 죠이스, 어째서 사리바슈의 요구를 받아드리려는 거야?

죠이스: 특별히....사리바슈를 위해서 하는 것만은 아니야. 앗슈처럼 나도 죽기 싫은 것 뿐이야.

MISSION 3 수도 다카라 시티

타카라 시티

토마스: 그럼 여기까지 무사하게 통과했다. 어때? 트럭이 저 창고에 도착할 때까지 우리들을 모습을 보인다. 트럭이 파괴당한 작전은 끝이야.

로즈웰: 호위하는 쉬운 일이네. 좀더... 복잡한 일은 없어요?

에이미아: 너희들!?

에이스: 에이미아 선생님! 도와주러 왔어요!

에이미아: 너희들 사리바슈의 호위는 어떻게 하고?

에이스: 어르신의 호위라면 걱정 마요. 다른 호위병이 지키니까요.

에이미아: 음, 할 수 없지. 걸리적거리지는 마.

에이스: OK!

트럭기사: 나는 가장 가까운 도로로 가는 것이 좋은데?

토마스: 아니야, 적의 수가 많기 때문에 그렇게 간단하지가 않아. 잘봐. 우선 여기에는 적이 있으니까 단숨에 통과하고, 여기서 돈다.

트럭기사: 경호하는 적과 마주 치잖아.

토마스: 뭐야. 거기에는 우리들이 적을 처리한다.

트럭기사: ...

토마스: 창고에서 일을 마친 후 다시 간선 도로로 돌아와서...여기까지 마을의 바깥까지 오면 된다. 그럼 가자! 단, 민간의 건설을 파괴하면 안되니까 각별히 주의해라!

에이스:에이미아 선생님 물어 볼게 있는데요.

에이미아: 뭐야. 빨리 해봐.

에이스: 저희들은 어떻게 하죠?

에이미아: 그렇네...트럭을 호위해.

에이스: 어느 정도 적이 가까이 오면 공격할까요?

에이미아: 7칸,4칸,2칸(선택).

에이스: 무엇을 기준으로 공격하죠?

에이미아: HP,AP(선택)

에이스: 어떤 적에게 공격하죠?

에이미아: AP가 많은 쪽,AP가 적은 쪽(선택).

에이스: 반격해도 괜찮아요?

에이미아: 반격해도 괜찮아. 피해(선택). 어때, 알겠지?

에이스: 간단하네요, 에이미아 선생님!

데루사도: 저 녀석들은 뭐야?

아로루데슈 병사: 모르겠습니다. OCU는 아닌 것 같은데...

데루사도: OCU의 특수부대가 포로 구출 작전을 전개한 것 같다. 그렇게 할 수 없지! 사령부에 연락해서 보조 병력을 요청해라!

아로루데슈 병사: 알겠습니다.

트럭을 지켜서 마을을 빠져나가는 것이 클리어 조건인 미션이다. 토마스가 말한 경로를 잘 보아 두었다가 빠른 속도로 적들을 해치워야 한다. 트럭은 에너지가 적기 때문에 적들의 공격을 받으면 금새 파괴되기 때문에 트럭이 도착하기 전까지 적들을 처리하는 것이 포인트.

출전 멤버	■ 6인+4인
적	■ 번처
	Fighter 2 (Lv2)
	Attacker 3 (Lv2)
	+ 2 (Lv4)
	Gunner 2 (Lv2)
	■ 지원포트
	Repairman 1 (Lv2)
	■ 차량
	Attacker 4 (Lv2)
	Gunner 2 (Lv2)
	Commander (Lv4)

공장까지 도착

토마스: 어느 정도 시간이 걸리지?

트럭기사: 모르겠어. 어떻게든 빨리 할 테니 그때까지 부탁해!

[illegible] 지난 후

트럭기사: 다 됐다. 도망치자.

토마스: 트럭을 호위한 우리들도 후퇴하자!

갑자기 하늘에서 폭격기가 나타나고...

적의 폭격이 시작된다

파일럿: 적 부대를 발견했다. 이제 폭격을 시작한다.

아로루데슈 병사: 잘못 발사했던 기억은 없다. 중좌의 지시는?

파일럿: 아이, 거기까지는 몰라. 하여튼 폭격 진입을 개시한다.

트럭기사: 뭐야?

토마스: 역시! 폭격을 할 작정이다! 서둘러! 폭격 당하면 뼈도 못 추린다!!

에이스: 우와~~~~~~ 폭격기다!! 에이미아 선생님, 어떻게 해요?

에이미아: 지금까지 했던대로, 도망쳐. (선택)

폭격 지점이 표시되고 폭격을 당하기 전에 그 장소를 달아나야 한다. 트럭이 마을을 빠져나가게되면 클리어하게 된다.

토마스: 트럭이 수도를 탈출했다! 작전 성공!

앗슈: 우리들도 빠져나가자!

사리바슈: 어이 너희들! 응답해라!

토마스: 사리바슈인가. 뭐야?

사리바슈: 나의 저택이 벤의 목표에 들어간 것 같아. 도칸디에 마을로 향해라. 나는 거기에 아지트에 있어.

코마스: 알겠어!

죠이스: 어이, 봐 봐. 쿠테타 군의 녀석들같이 하고 있군. 마을이 엉망진창이다.

일행은 사리바슈의 말을따라 도칸디로 향하게 되고..

「도칸디(ドゥカンディ)」

음침한 마을 도칸디

에이미: 이 나라의 마을에 어디라도 이런가?

앗슈: 이러다니?

에이미아: 이렇게 음침해서 너저분해 있는 것 말이야.

앗슈: ....

리라: 무사해서 다행입니다. 모두
토마스: 오, 리라, 마중나온 건가?
리라: 아버지가 사무실에서 기다리십니다.
조이스: 사무실?
토마스: 아지트지. 겉으로는 「바그군수 도칸디 지점(バーグ軍需ドゥカンディ支店)」이지.
리라: 이쪽으로.
토마스: 사리바슈는 응접실에 있나?
리라: 에에...저 토마스 아버지는 지금 매우...
토마스: 알고 있어. 기분이 나쁘지? 무리도 아니지. 수도가 그렇게 됐으니.
리라: ...
토마스: 걱정하지마. 괜찮아 리라. 그럼 모두 방으로 들어가자.
조이스: 리라...어젯밤에는 미안했어. 너에게 그런 얘기를 하게 했으니...
리라: 으응. 괜찮아. 미안해하지마.
앗슈: 조이스 빨리 와.
조이스: 어어...그럼.
리라: 어어..

응접실

토마스: 자. 그럼 기분을 풀고.

サリバシュ：
民間人が何人死んだと
思ってるんだ！？

기분이 안좋은 사리바슈

사리바슈: 기분을 풀라고!? 농담하지마 토마스! 벤은...그 자식은 수도를 폭격했어! 민간인이 얼마나 죽었을 거라 생각해!?
토마스: 알았어. 알았어.
사리바슈: ...제길. 바는 밀수품을 운반하려는 것이었는데 이렇게 되버리다니...
토마스: ...
사리바슈: 토마스... 이건 너희들의 보수다... 받아 둬...
에이미아: 해외 탈출에 대한 건?
사리바슈: 조금 시간을 줘... 지금은 아무것도 생각하고 싶지 않아...
토마스: 알겠어. 자 모두 그를 혼자 있게 해 줘....음? 록키와 로즈웰은 어떻게 된 거지?
앗슈: 마을에 있는 술집에 갔어.
토마스: 어쩔 수 없는 녀석들이군. 좋아 우리들도 여길 나가서 마시기라도 하자.

앗슈 일행은 마을을 나선다

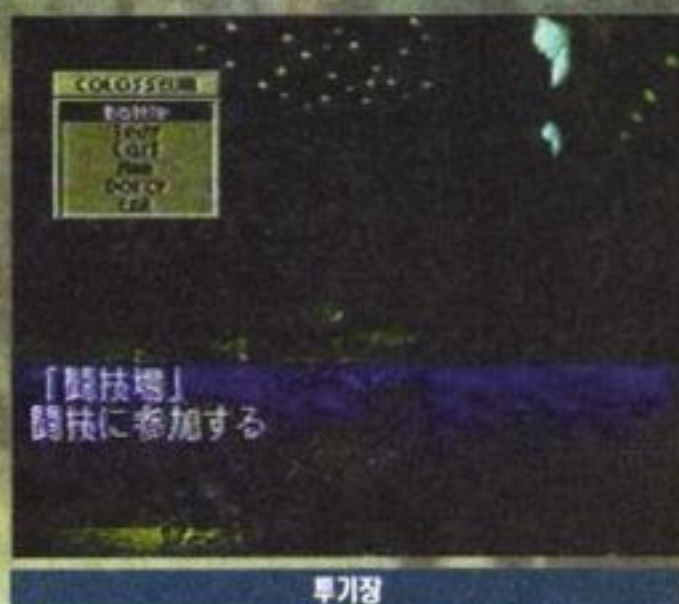
앗슈: ...
토마스: 왜 그래? 우두커니 있고.
앗슈: 어? 아니야. 내가 태어난 곳이 이 근처에 있는 것 같아서...잠깐.
토마스: 흠. 고향이라...그렇다 해도 이 마을은 이 나라와 비슷해서 일 꺼야. 허름한 건물, 활기 없는 시장. 거리를 배회하는 가난한 사람들...모두 무엇인가 희망을 가지고 사는 것이 좋은 걸 알지 못한 채 시간이 흘러...
앗슈: 벤은 어떤 생각으로 쿠테타를 일으킬 결심을 했을까?
로즈웰: 토마스~~~~
토마스: 너희들은 어디에 있었어?
로즈웰: 투기장을 찾았어.
토마스: 투기장? 벤처?
로즈웰: 토마스를 부르려고 왔어. 또 미스에이미아도.
록키: 앗슈도 가지? YES.NO (선택 중 YES 선택)
앗슈: 그래 기분이라도 식히러 가지.
에이미아: 나도 가지. 죠이스는 어떻게 할거야?
죠이스: 어어 나도 갈 거야.

투기장

토마스: 얽혀진 곳이네.
에이미아: 다른 오락은 없는 것 같아.

이제 마을을 돌아다닐 수 있게 된다. 마을의 사람들과 대화하여 정보를 얻을 수 있고, 투기장에서는 돈을 얻을 수 있다. 마을을 돌아다니면 죠이스가 사리바슈에게 가자고 한다.

토마스: 기분이 풀어졌어? 사리바슈.
사리바슈: 아아. 미안했어. 감정을 조절하지 못하는 것은 나이에 맞지 않아.
토마스: 그건 나도야.
앗슈: 그럼. 해외 탈출의 방법은?
사리바슈: 아아. 계획대로 할 수 있어. OCU와도 연락이 됐다.
에이미아: OCU와?
사리바슈: 그래. 현재 OCU군이 이 나라의 이쪽저쪽에서 포로구출 작전을 전개하고 있어. 구출 받은 포로는 남쪽의 해안 절벽에서 헬기로 제해함에 수송된다. 나는 OCU에 연락을 취해 너희들의 구조를 부탁해 놨다. 너희들 힘으로 해안까지 간다면 제해함에 탈 수 있을 것이다.
에이미아: 와~우.

「闘技場」
闘技に参加する

투기장

죠이스: 출발은 언제지?
사리바슈: 곧바로. 오늘 안에 해안에 도착하지 않으면 안된다.
죠이스: 오늘 안이라..
사리바슈: 하지만...
토마스: 왜 그래 사리바슈?
사리바슈: 될 수 있다면 너희들이 이 나라에 머물러 줬으면 해.
록키: 어째서?
사리바슈: 나는 벤과 싸운다. 녀석이 이 나라를 더 이상 파괴하는 것을 두고 볼 수 없다. 그래서 너희들의 힘이 필요해. 보수는 약속해. 하지만...
에이미아: 농담이 아니야... 자신의 목숨은 돈으로 팔지 않아. 나는 절대 아니야.
토마스: 알겠다 사리바슈.
에이미아: 토마스!
토마스: 로즈웰! 록키! 너희들은 어떻게 할거지?
로즈웰: 음~~~~좋아 남겠어.
록키: 나도 당신에게 맡기겠어.
토마스: 앗슈는?
앗슈: 나는 이 나라에 남아도 아무것도 할 수 없어.
토마스: 너도냐?
죠이스: 아아...
토마스: 이것뿐이다 사리바슈. 우리들 육군조가 남기로 했다.
사리바슈: 고마워 토마스.
토마스: 그럴 필요없어. 그것보다 앗슈 일행은 해안까지 무사히 보내 줘야지?
사리바슈: 아아. 그건 맡겨 둬.
토마스: 자. 그럼 헤어질 준비다.

サリバシュ：
救出された捕虜は南にある海岸から
ヘリで洋上の制海艦まで輸送される。

해안까지 가야 한다

토마스일행은 사리바슈를 도와 남기로 하고 앗슈일행은 아로루데슈해안까지 리라와 함께 가게 되는데... 도칸디에는 새로운 무기와 파츠를 판다. 다음 전투를 위해 준비해 놓자.

MISSION 4 아로루데슈 탈출

OCU: 멈춰라! 누구냐!?
앗슈: 총해부대 제 41기동대대의 사람이다.
OCU: 아 너희들이구나. OK 연락은 받았다. 금방 제해함에서 헬기가 도착할 예정이다. 조금 기다려라.
에이미아: 아. 이렇해서 살게 됐구나.
리라: 잘됐네 죠이스
죠이스: 아이...
리라: 왜 그래?
죠이스: 난...
로즈웰: 아아! 아아!
토마스: 어떻게 된 거야. 차분히 해!
로즈웰: 동력 반응이!! 바로 옆에!!
록키: 이런...쿠테타 군이다...

벤의 출현

벤: OCU부대에게 알린다!! 바로 무기를 버리고 투항하라! 그렇지 않으면 공격을 개시하겠다.

리라: 벤!!

죠이스: 저 녀석이...벤.

토마스: 수송 헬기는 바로 이륙해!

OCU병사: 하지만...

앗슈: 우리들이 시간을 끈다! 빨리 해!

OCU병사: 알겠다!! 헬기를 재촉하겠다!

죠이스: 아아, 빨리 해!

토마스: 3명이 여기를 도망칠 때까지 수비하자! 1사람이라도 당한다면 이 작전의 의미도 없게 된다.

갑작스런 쿠테타 군의 습격으로 앗슈 일행의 탈출은 힘이 들게 된다. 토마스 일행은 앗슈 일행의 탈출을 도와주기 위해 적에게 시간을 뺏고 앗슈 일행은 적을 해치우며 헬기가 나타나면 곧장 헬기로 향하자. 방어력이 낮은 헬기가 폭파하면 실패하기 때문에 주의하자. 적의 헬기 공격을 위해서 셋업시 대공미사일을 사오는 것도 좋다.

출전 멤버	■ 6인+1인(NPC)
적	■ 번처
	Attacker 2 (Lv2)
	Fighter 1 (Lv2)
	Gunner 1 (Lv4)
	■ 차량
	Attacker 2 (Lv2)
	Gunner 2 (Lv2)
	■ 헬기
	Fighter 1 (Lv4)
	Gunner 1 (Lv4)
	Ven (Lv8)

수송헬기 파일럿: 제해함 나와라 오버. 이곳으로부터 그쪽을 향해 이동을 시작한다. 혁명군의 습격에 우리편의 번처가 2대 탑승해 있다. 구호 헬기의 발진을 요청한다.

제해함 오퍼레이터: 알겠다 오버. 헬기3대를 발진시켰다.

몇턴이 지난후 헬기가 나타나게 되고 적의 헬기도 활동을 개시한다. 헬기는 3턴이 흐르면 해안 가까이 오게 되고 너무 가까이는 붙지 못하기 때문에 앗슈 일행이 가야 한다. 하나의 헬기에 1대씩밖에 타지 못한다. 또한 헬기에 탑승하였다 해도 헬기가 빠져나갈 때까지 토마스 일행은 적을 막아야 한다.

앗슈: 헬기는 아직 이야?

에이미아: 전방에 3대의 헬기가 오고 있어.

혁명군헬기 파일럿: 중좌! 정면에 OCU군으로 추정되는 헬기 3대가 발견됐습니다.

벤: 헬기의 공격을 우선으로 한다! 녀석들을 도망가게 해서는 안돼!

헬기 등장

앗슈: 서둘러! 빨리타야해!

에이미아: 알겠어!

3명 모두 헬기에 탑승하게 되고

헬기파일럿: 이거로서 전부 탔군!! 좋아! 전속력으로 도망가자!!

리라: 죠이스, 건강히...

2102년 6월 14일 PM2:30 OCU리미안주류기지 (OCUリミアン駐留基地)

미지의 인물 두명이 쿠테타군에게 점령당한 리미안 기지를 감시하고 있다.

???A: 상황은 어때?

???B: 새벽에 벤이 탄 헬기와 쿠테타군의 부대가 출발했던 것 이외에는 아무런 움직임이 없어.

사유리: 어떻하지? 지금까지 하루 동안 기다렸지만 아무런 성과도 없어.

리자: 지금의 우리로서는 이 기지만이 유일한 실마리야.

사유리: 하지만 쿠테타가 일어난 것은 3일 전이야. 이제 여기는 아니지 않아?

리자: 그렇네...

사유리: 리자 저기! 저 헬기에 무언가가 타고 있어.

리자: 뭐로 보이지?

사유리: 잠깐...음. 아 보인다 보여.

리자: 뭐야?

사유리: 이런, 저건 우리 군의 포로야.

리자: 그래...그래도 유감이라고 하는 건 안돼지. 우리들도 표면적으로는 포로구출작전에 참가하고 있잖아.

사유리: 네.

헬기는 떠나게되고

사유리: 그럼 어떻게 하지?

리자: 저 헬기도 쿠테타군의 사령부로 가는 것 같아. 구출부대에 연락을 해서 기다리도록 하자.

사유리: 이 기지를 감시하지 않아도 돼?

리자: 여기에 있는 것 보다, 저 기지의 OCU 병사에게 말을 물어 보는 것이 효율적이야.

사유리: 그렇네. 여기에 가만히 있는 것보다 낫겠네.

감시하는 리자와 사유리

「리미안 기지 옆의 숲」

리자: 연락은 했어? 사유리.

사유리: 응. 총해군의 번처 2대와 육방군의 전투 헬기 2대가 준비하고 있는데 어느 쪽으로 하지?

리자: 양쪽.

사유리: 양쪽?

리자: 할 수 없어?

사유리: 음...하지만 육방군과 총해군은 라이벌 의식이 높아서...

리자: 하지만 모두 프로 병사야. 전투라면 협력할 꺼야.

사유리: 알겠어 양쪽 다 하지.

리자: 그렇다면 우리들의 구출헬기를 요청하는 것도 잊지마.

사유리: 괜찮아. 걱정하지마.

이제부터 리자일행으로 파티가 편성되게 된다. 리자일행은 온라인 상점을 이용하지 못하기 때문에 셋업은 하지 못하고 사유리는 스킬을 지니고 있으니 꼭 장비해 놓고 수송 헬기로 출발하자.

사유리: 수송헬기가 금방 오니 합류 지점으로 향하자.

리자일행은 포로구출지점으로 향하고

MISSION 5 포로 구출 작전

사유리: 육방군과 총해부의 연합 작전이라 희귀한 일이네. 잘하려나.

리자: 저 기지의 포로를 구하지 못한다면 정보를 얻는 것도 할 수 없어. 성공하지 못한다면.

OCU파일럿: 적 수송헬기 발견! 전투헬기가 호위하고 있다.

리자: 전원 전투준비! 수송헬기를 노려라! 단, 수송헬기를 격추시키지 말아라.

모두 7대의 헬기를 격추시켜야 한다. 몇턴이 지나면 수송헬기는 도망을 치게 되는데 그전까지 모든 헬기를 파괴시켜야 클리어 할 수 있다. NPC의 움직임은 그리 좋지 않기 때문에 플레이어의 손에 맡겨야 한다. 리자와 사유리는 능력이 좋지 않아서 꽤 까다로운 전투를 해야 한다.

출전 멤버	2인+4인(NPC)
적	헬기
	Gunner 3 (Lv2)
	Attacker 3 (Lv2)
	Commander 1 (Lv3)
	Transporter 1 (Lv3)

그리프: 뭐 뭐야!?

MP: 그리프!! 뭐가 일어나고 있어?

그리프: 전투가 시작되고 있어! OCU의 구출부대인거같아.

MP: 아 우리들을 구해줄건가!?

그리프: 이 헬기가 격추되지 않으면

리자: 아로루데슈 군수송헬기 파일럿에게 전한다! 너희들의 호위는 모두 격추됐다. 저항을 멈추고 우리들의 유도에 복종하라!

아로루데슈 병사: 알겠다. 쏘지마라.

사유리: 잘됐어 리자.

수송헬기만 놔두고 모두 격추!

리자: 작전사령부에 갈 때까지는 마음을 놓으면 안돼 사유리.

사유리: 알겠어!

리자: 너희들 무사해?

그리프: 아아... 너희들은?

사유리: OCU육방군의 사람이야. 너희들을 구출하러 왔어.

그리프: 그래...살았구나.

리자: 넌 리미안기지의 병사야?

그리프: 어어.

리자: 도착하면 할말이 있어. 협력해 줄 거지?

그리프: 도착한다면 이라...어디에?

리자: 국경을 넘은 곳에 군이 임시사령부를 건설하고 있어. 그럼 기도록 하지.

그리프는 살아 있었다

이렇게 해서 리자일행은 OCU포로 구출사령부로 향하게 된다.

「OCU포로구출작전사령부(OCU捕虜救出作戰司令部)」

OCU포로구출작전사령부

오퍼레이터 래리: 포로는 몇 명인가?

리자: 전부 23명이야 부상자도 포함해서.

래리: 그래. 다른 부대의 구출 수보다 많네. 기록 갱신이야.

사유리: 그럼 다시 리미안 기지로 돌아가?

리자: 아니. 호드맨 대좌에게 결과보고를 하면 이 포로를 심문하게 될 꺼야.

리자 일행은 사령부로

리자: 아악!

남: 미안해. 부딪칠려는 것은 아니었어.

리자: 괜찮아. 이 텐트는 좁네.

남: 서둘러야 겠다. 실례.

사유리: 누구야?

리자: 보지 못한 얼굴이야.

여러 사람과 대화를 하게 되고 대화 호드맨과 대화한다.

호드맨: 잘했다 대위. 병사들의 사기가 올라갔다.

리자: 다른 구출부대는?

호드맨 어딘가의 주둔지에 머물러 있다. 포로를 구출하고 있어. 구출한 포로는 모아서 타조종의 제해함「몬토(モント)」까지 모두 운송하고 있다.

리자를 찾아온 그리프

리자는 대화를 마치고 자신의 텐트로 돌아오게되고..

리자: 누구냐!?

그리프: 아, 아니야. 나야.

리자: 넌 아까 구출한 포로이니야? 어떤 용무로?

그리프: 너희들이 나에게 물어 보고 싶은 게 있다고 해서...

리자: 그렇지. 그래 미안해. 난 OCU육방군정보2대 대위야. 리자라고 불르지. 여긴 나의 부하 사유리.

그리프: 정보부?

리자: 리미안 기지에 관해서 너에게 물어 보고 싶은 것이 있어.

그리프와 대화한다.

리자: 리미안 기지의 창고에 숨겨진 컨테이너를 본적이 없어?

그리프: 컨테이너? 모르겠는데.

사유리: 수송헬기나 트럭에는?

그리프: 없어. 그게 도대체 뭐야? 벤이라는 녀석도 그렇고 너희들도

리자: 벤? 쿠테타의 주모자?

그리프: 아아 그래. 녀석도 너희들과 같은 질문을 했어.

리자: ...좋아 그리프. 질문은 끝이야.

그리프: 그래...

리자: 여기서 말한 것은 아무에게도 말해서는 안돼. 너희들은 수일 내에 「몬토」에 옮겨져 본국으로 수송되게 된다. 원치 않는다 해도.

그리프: 잠깐 기다려!

리자: 더 이상은 중요 기밀이야. 질문은 허락하지 않겠어. 자 이제 나가 줘.

그리프: ...알겠다.

그리프와 대화를 마치고 사유리와 대화한다.

사유리: 벤도 찾고 있다니...어떻게 된 거지? 우리들의 임무는 쿠테타군에게 빼앗긴 장비를 찾는 것이잖아?

리자: 어딘가 에서 정보의 혼란이 온 것 같아.

사유리: 그럼 어떻게 하지?

리자: 어떻게든 좀더 정보가 필요해. 포로구출부대와는 별도로 행동을 하자.

사유리: 도칸디에 알고 있는 정보실이 있어. 거기로 향하자.

리자: 알겠어. 그럼 호드맨 대좌에게 허락을 받으러 가자.

리자일행은 작전사령부로 향한다.

계속하여 나타나는 이 남자는?

리자: 어라?

남: 아 또 만났네. 안됐지만 서둘러야 겠어 실례.

리자 일행은 호드맨과 대화한다.

호드맨: 별도의 행동? 뭘할려는거야?

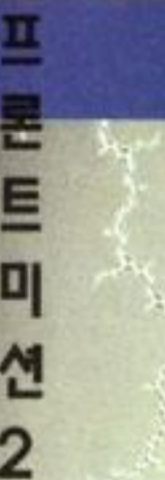
리자: 우리들의 행동은 포로구출 작전보다 정보부의 작전이 중요합니다.

호드맨: 하지만...

리자: 항의하려면 정보부의 찬잔(チャンジャン)장군에게 하십시오.

호드맨: 큭...알겠다. 별도로 행동하는 것을 허락한다. 대위

리자: 감사합니다 대좌.

호드맨: 정말...너희들도 그렇고 저 남자도

그렇고...나를 뭘로 생각하는거야!!
리자: 저 남자?
호드맨: 아아 지금 텐트에서 나간 남자다. 너석도 잠시 이곳을 나가려고 한다. 아주 공손하게도 국방성의 허가증을 나에게 내밀었다.
사유리: 그는 누구죠?
호드맨: 포로구출의 스페셜리스트로 불리는 국방성에서 보낸 것밖에는 나도 모른다. 너희들의 동료는 아닌가 보네?
리자: ...

ホードマン：
君たちもあの男も、
私をなんだと思っているんだ！！

나를 뭘로 생각하는 거야!

리자 일행은 사령부를 나온다.

리자: 도카디까지는 어느 정도 걸릴 것 같아?
사유리: 그렇게 멀지는 않지만 지금이라면 밤이 될 것 같은데.
리자: 번처를 정비하고 바로 출발하지.

리자와 사유리는 정비부스로 향하고 그리프를 만나게 된다.

그리프: 대위!
리자: 어라? 무슨 용무?
그리프: 나의 동료 파일럿 3명이 리미안의 전투시 기지에서 탈출했다. 여기에는 찾아봐도 없는 것 같아서.. 이 나라의 어디에 있을지 몰라. 부탁해! 데려가 줘!
사유리: 어디에 있더라도 찾지 못할 것 같은데? 무리야.
그리프: 앗슈는 나의 친구야. 부탁해.
리자: 그 3명은 리미안기지의 소속이겠네.
그리프: 어어.
리자: ... 알겠어. 같이 가자.
사유리: 리자!!!
리자: 단, 우리와 동행하는 이상 우리의 명령을 따라야 해. 알겠어?
그리프: 그래.
리자: 아저씨에게 얘기해서 예비 번처 하나를 조달해 달라고 해.
사유리: 이상한데? 리자.
리자: 아주 이상해. 빨리해.
사유리: 나도 몰라!

リーサ：
サユリ、
整備班のオヤジさんと交渉して、
予備のヴァンツァーを

리자와 동행하게 되는 그리프

앗슈일행을 찾으려는 그리프와 같이 행동하게된 리자와 사유리는 도칸디로 향하게 된다.

그리프: ... 대위?
리자: 그냥 리자라고 불러. 왜?
그리프: 너희들이 찾고 있는 컨테이너는...
리자: 너에게 알려줄 수 없어.
그리프: 아아. 최고 기밀인가 보지? 하지만 난 그 기지의 소속이야. 알려준다면 뭔가 생각이 날지도 모르잖아.
리자: ...알려줄게.

「도칸디(ドゥカンディ)」

사유리: 밤이 되버렸잖아.
리자: 그 정보점은 어디에 있지? 사유리.
사유리: 투기장. 보통 거기에서 화이터를 하고 있어.
그리프: 투기장의 파이터? 꽤 눈에 띄는 정보점이네.
사유리: 그래
리자: 가지. 빨리 하지 않으면 투기장도 문을 닫아 버려.

일행은 투기장으로

사유리: 아아 챔피언을 만나고 싶은데...
투기장매니져: 챔피언!? 안됩니다. 안돼요! 팬이 들어오는 것을 금지하고 있습니다.
사유리: 팬이 아니에요! 난 챔피언의 친구예요!
매니져: 그런 수법에 당하지 않아. 자, 돌아가 주세요.
사유리: 자, 잠깐!
리자: 안될 껴 같네... 어떻하지? 투기장이 닫을 때까지 기다려?
사유리: 안돼! 투기장이 닫으면 정보점에 갈 수 없으니 부질없는 일이 된다구.
리자: 그럼 어떻게 해야지...
사유리: 간단해. 챔피언에게 도전하면 되니까. 내가 엔트리에 등록할게.
리자: 잠깐 기다려 사유리!
그리프: 가 버렸네...
리자: 아...

술집에 가면 어떤 정보를 얻을 수 있고 토마스 일행도 보게된다. 술집을 나오려는 순가 어떤 사람이 리자를 알아보고 HUFFMAN이라는 OCU정보국 암호를 알려준다. 하지만 도중에 에러가 발생해 버린다.

사유리: 챔피언과 싸우려면 최저 5번은 이겨야 한대.
리자: 에? 어째서?
사유리: 그런 규정이 있어서.
리자: 음, 점점 더하네!!

男：
今は時間がない。
すぐに逃げなければ・・・。

리자의 정체를 아는 이 자는...?

사유리: 나한테 화내도 어쩔 수 없어...

サユリ：
私、エントリーしてくるわ。

내가 엔트리에 등록할께

5번이상 승리하게되면 챔피언과 싸울수 있게 된다. 리자이외의 캐릭터로 승리하게 되면 이벤트가 약간 변화한다. (그리프로 승리했을 때)

챔피언: 너 남자치고는 강한데.
그리프: 무슨 말이지?

챔피언은 여자였다.

그리프: 너, 여자잖아..
코디: 지금까지 어떻게 생각했어?
그리프: 아, 아니...그게...
사유리: 코디!
코디: 사유리!? 사유리잖아. 아아, 오랜만이네! 베오그라드 이후지?
사유리: 그 정도 됐지.
코디: 이 남자 알고 있어?
사유리: 소개할게. 너를 이긴 이 사람은 총해부의 번처를 탑승하는 그리프, 그리고 여기는 내 지금의 상관인...
리자: 리자라고 불러 줘.
코디: 그렇게 말하는 건 이 나라에 정체를 드러내지 않으려는 이유지?
리자: 맞아.
코디: 알겠다. 술집으로 가서 얘기하자.

コーディ：
今まで何だと思ってたんだい？

사유리의 친구 코디

코디에 말에따라 리자 일행은 술집으로 향한다.

코디: 오늘은 내가 한 턱 내지.
사유리: 좀 이르긴 하지만 일얘기 해도 되지?
코디: 아아, 쿠데타가 일어나서 나에게 일을 걸지 않을 거라 생각했어. 하지만 니가 해주었네.
리자: 우리들은 리미안기지에 행방불명된 컨테이너를 찾고 있어.
코디: 내용물은?
리자: 그건 말할 수 없어.
코디: 날 믿지 못하는 거야?
리자: 내용물을 안다면 너도 위험해져.

코디: 하! 위험하지 않은 정보집의 일은 없어. 말해 주지 않는 다면 이쪽도 협력하지 않겠어.

사유리: 예. 말해 리자. 그녀는 도움을 줄 거야.

리자: ...알겠어.

리자: 컨테이너의 내용물은 전자장치야. 「한유도침공제어장치(誘導侵攻制御装置)」란 이름이지.

그리프: 그게 뭐지?

코디: 무인정찰기의 컨트롤 장치인 것 같은...데?

사유리: 간단히 말하면 그래. 안그래? 리자.

리자: 아아...

코디: 그래...리자 미안하지만 그 장치에 관해서 정보는 갖고 있지 않아. 그 대신 그걸 찾을 때까지 협력해 주지.

리자: 고마워, 코디.

코디: 그렇다면 빨리 출발하지.

사유리: 어디로?

코디: 이 마을의 서남쪽에 있는 포로수용소. 쿠테타 군의 사령부야. 그 장치에 정보는 거기에서 모으는 게 좋을 거라 생각돼.

리자: 알겠어. 거기로 가지. 그리고...

코디: 알았어. 번처의 장비는 있어? 바그쇼미티의 아지트를 알려주지.

리자: 너, 진짜로 도움이 돼.

일행은 아지트로 가고

경호원: 누구냐!?

코디: 나야.

경호원: 아, 코디인가...오늘도 아직 인가?

코디: 자, 그런데 여기 나의 친구들과 번처를 탈건데. 이쪽에게도 장비를 해줄래?

경호원: 니가 아는 사람이라면 상관하지 않아.

리자: 이제 어떻하지?

경호원: 이건 OCU군의 CD카드잖아. 너희들 OCU군인가?

리자: 오해하지마. 이건 위조카드야. 하지만 OCU군에서 돈은 나가지.

경호원: 정말인가.

리자: 뭘 그렇게 봐. 너의 보스는 OCU를 싫어하기 때문에 OCU에 좋지 않게 되는 건 좋아할 거라 생각했는데...

경호원: ...좋아. 무기를 얻는 건 지하에서 해.

지하에서 전투의 준비를 하려 하면 한 개발자가 챔피언을 이긴 사람에게 자신의 개발품을 시험하려고 하지만, 실전에서 실험해야지 된다는 제의에 일행은 받아 들이지 않으려 하지만 사유리는 개발자의 이유에 발끈하여 제의를 받아들이려하고(YES, NO 중 선택) 일행은 코디와 함께 준비를 한 후 포로수용소로 향한다.

개발주임 루포(ルーポ)

격하는 것은...바그쇼비티인가?

리자: 그렇다 해도 이상해. 전투헬기잖아...

사유리: 리자! 저걸봐!

리자: 수용소 벽에 구멍이...

사유리: 저기로 포로를 구출하자.

그리프: 하지만 혁명군이...

사유리: 저 검은 헬기로 인해 혁명군은 혼란해 하고 있어. 지금이 기회야!

리자: ......가자!

사유리: 그래야지!

리자 일행은 포로를 구출하러 포로수용소에 침투한다.

리자: 저 벽까지 간다면 포로를 구출할 수 있어. 서두르자.

대위: 중좌! 적의 습격입니다!

벤: OCU인가!?

대위: 아닙니다. 정체불명의 헬기가 날고 있습니다.

벤: 맞서라! 정체를 밝히는 건 그 다음이다!

대위: 네! 저도 가겠습니다.

공격이 시작되면 NPC헬기가 지원포트를 파괴시키고 가버린다. 리자 일행은 사람들을 구하러 간다. 하지만 한사람이 트럭을 가지러 갔기 때문에 다시 구하러 가게 되고 그 사이 적의 대위와 번처 2대가 나타나게 된다. 우선 트럭을 공격하러 오는 번처를 처리한 후 출구의 적을 처치하자.

출전 멤버	■ 4인+3인(NPC)
적	■ 번처
	Gunner 2 (Lv1)
	■ 차량
	Gunner 4 (Lv1)
	Attacker 2 (Lv1)
	Driver 2 (Lv1)
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv2)

MISSION 6 포로수용소

리자: 벤은 어째서 이곳을 사령부로 했을까? 수도는 쿠테타군의 것으로 됐는데...

코디: 그건 나도 모르겠어. 무언가 이유가 있을 텐데...

사유리: 장치를 이곳으로 운반할 작정이 아닐까? 수도는 사람들이 눈도 있고.

그리프: 그렇다면, 다시 장치는 이곳으로 오지 않을까.

코디: OCU군의 포로라면 운반돼 있는 같아.

사유리: 생각보다도 경비는 허술해 보여..리자, 습격해서 포로를 구출해 내자.

그리프: 농담하지마! 겨우 4대의 부대로는 맞설 수도 없어.

코디: 적어도 밤까지는 기다려야 겠네. 베오그라드라도 그렇게 했겠지?

사유리: 그렇겠지...

리자: 우리들은 찾으러 온 것 뿐이야. 구출하는 건 정규군의 도움이 있어.

갑자기 하늘에서 헬기소리가 들려 온다.

리자: 뭐지? 이 소리는?

헬기가 날아온다.

리자: 저 헬기는...

헬기는 포로수용소를 공격한다.

그리프: 어떻게 된 거지?

리자: 모르겠어. 저 검은 헬기...OCU도 아닌 것 같은데

코디: 그러니 혁명군을 공

포로수용소를 공격하는 헬기

리자: 이쪽으로 오세요! 빨리!

OCU병사: 뭐, 뭐야?

리자: OCU입니다! 당신들을 구출합니다! 자, 빨리!

OCU병사: 그런가...

리자: 왜그러죠?

OCU병사: 벽이 무너질 당시, 한사람이 창고로 향했다. 트럭을 가져와서 우리들을 데리러 오겠다고...부탁하겠어! 구해 줘!

리자 일행은 트럭을 발견하지만 출구는 적이 버티고 대위가 나타나게된다.

코디: 저것인가.

OCU병사: 역시! 틀렸구나.

코디: 잠깐! 난 OCU의 관계자야!

OCU병사: OCU?

코디: 다른 사람들은 이미 구출했다. 그러니 너도 빨리 이곳을 빠져나가라!

OCU병사: 농담하지마! 잘봐! 저길 간다면 한번에 저 세상이야!

코디: 후퇴도 쉽지 않아 보이는군.

OCU병사: 뭐!?

대위: ...

코디: 출구의 전차는 우리가 어떻게든 해보겠다!

OCU병사: 아아. 잘 부탁해.

OCU병사는 리자일행의 도움으로 포로는 도망치게된다.

OCU병사: 됐다! 탈출 성공이다!

리자: 더 이상 머무르는 것은 위험해. 빨리 수용소를 빠져나가자!

탈출 성공!

일행은 모두 수용소를 빠져나가게된다.

사유리: 몸은 어때?

OCU병사: 아아. 괜찮다.

그리프: 구출한 사람은 겨우 4명인가...

리자: 그래도 많네.

OCU병사: 너희들은 정말 OCU인가?

사유리: 그래. 그러니까 안심해도 돼.

OCU병사: 그런가...

코디: 상처도 있고 하니까 그에게 질문은 나중에 하는 게 좋을 거 같아.

사유리: 그렇다 해도. 그 전투헬기는 누구였지?

리자: 음...혁명군의 적인 건 확실한데...

대위: 3대미져 도망쳤습니다. 죄송합니다.

벤: 손실은?

대위: 치명적이진 않지만...OCU군의 포로가 약간 도망쳤습니다. 다른 부대의 번처가 있던 것 같습니다.

벤: 그런가...알겠다.

리자일행은 다시 도칸디로 돌아온다.

「도칸디(ドゥカンディ)」

리자: 중상을 입은 사람은 없는 것 같아.

그리프: 아아. 그런데 언제까지 같이 가야 하지?

리자: 구출작전 사령부에 데려다 줘야 해. 하지만 그전에 정보 수집을 해야지.

코디: 투기장으로 가자. 거기라면 어느 누구에게도 방해받지 않을 거야.

리자일행은 투기장으로.

코디: 떨어진 방으로 들어가지.

다시 도칸디로

투기장매니저: 코디! 당신. 지금까지 뭘했습니까? 챔피언이 없어져서 모두 떠들썩해요.

코디: 이런. 메니져. 잠시 다른 일로 이곳을 비웠어.

매니져: 다른 일이라면 어떤 것입니까!

코디: 아. 그것보다 떨어진 방을 잠깐 빌릴게.

매니져: 코디!

리자일행은 방으로 들어가 얘기를 한다.

리자: 정보부 장교로서 당신께 질문이 있는데 괜찮겠죠?

OCU군 병사: 내가 대답할 수 있는 것이면.

리자: 당신들 4명이 소속되있는 기지는?

OCU군 병사: 디안공군기지(ディーアン空軍基地).

리자: 정말로?

OCU군 병사: 거짓말이면 어떻게 할거지?

그리프: 이 사람은 거짓말을 하고 있지 않아. 리미안에는 이 사람이 없었어.

리자: 수용소에 리미안기지 소속의 병대는 었없나?

OCU 병사: 모르겠다. 다른 방에는 연락이 되지 않았어.

리자: 심문은 받았나?

OCU 병사: 아아...쿠테타 군의 보스의...이름은 잊어 먹었네. 그녀석이 어떠한 이유에서 리미안 기지에 대해 물어 봤어. 리미안 기지에 친구는 없는지. 리미안 기지에 대해 소문은 들은 적이 없는지 등으로..

리자: 뭐라고 대답했지?

OCU 병사: 리미안 기지에 대해 아는 것이 없어서 대답을 하지 못했다.

리자: 그래. 알겠어. 사령부에 이동할 때까지 이곳에서 쉬도록 하지.

사유리: 더 이상 괜찮아? 리자.

리자: 소속 부대가 다른 이상 어떠한 것을 물어도 소용없어.

그리프: 아. 니가 찾고 있는 장치가 그렇게 중요한 거야? 기껏해야 무인정찰기용의 기계잖아?

리자: 넌 그 장치에 대하여 이해하지 못해...

그리프: ...

리자: 뭐지?

그리프: 넌 그 장치에 대한 이야기만 나오면 눈이 차가워져.

리자: ...

리자일행은 다시 작전사령부로 이동한다.

「OCU포로구출작전사령부(OCU捕虜救出作戰司令部)」

리자: 새로운 포로를 구출했는데. 다음의 포로 이송은 언제?

오퍼레이터레리: 내일이다. 어쨌든. 내일 대규모의 탈회 작전이 있다. 수도에 잡혀 있는 아로루데슈의 정치가와 OCU대사를 구출하는 건데...

리자: 수도의 습격!? 사유리 가자!!

사유리: 가다니. 어디로?

리자: 사령실로. 호드맨대좌에게 작전을 중단하게 해야 해.

사유리: 구출한 사람들은 어떻게 해!

그리프: 그건 나에게 맞겨둬. 수용장소에 데려가지.

리자는 작전을 중지시키려 사령실로 간다.

리자: 호드맨 중좌!

호드맨: 어어. 대위. 돌아왔는가.

리자: 수도를 습격할 거라 들었는데.

호드맨: 내가 작전을 세웠다. 다카에 잡혀 있는 정치가와 OCU대사를 구출한다. 또한 기안다 장군도.

리자: 성공하지 못할 수 도.

호드맨: 걱정하지마라. 본국으로부터 지원부대를 받는다.

리자: 그런 포로구출작전은 실패의 가능성이...

호드맨: 이 작전의 사령관은 나다. 구출작전에 관해서는 나의 명령에 복종하라.

리자: ...

호드맨: 작전에는 너희들도 참가해라. 대위. 찬찬 대위의 허가도 받았다.

리자: ...알겠습니다.

포로 구출을 강행하는 호드맨 중좌

리자는 작전을 반대하지만 상관의 명령으로 작전에 참가하게 된다. 호드맨과 대화 후 바깥의 남자와 대화를 하고 나온다.

그리프: 모두 수용소에 보냈어...왜그러지?

사유리: 이해 못할 대좌가 수도 습격을 멈추지 않아. 게다가 우리들도 작전에 참가하게 되었고...

그리프: 흠...

코디: 리자. 너희들은 빠지는 것이 좋지 않아?

리자: 좋아. 명령은 명령이야...작전에는 참가하겠어.

사유리: 리자...

리자: 아침이 올 때까지 시간이 남았어. 그때까지 쉬도록 하지.

명령은 명령이야

리자는 내일을 위해 자신의 숙소로 가서 쉰다.

2102년 6월 16일 AM4:00 「OCU포로구출작전 사령부」

호드맨: 이제. 주력부대는 수도로 이동을 개시한다. 낮까지 수도에 도착해서 이미 이동을 개시하고 있는 정찰부대와 합류해 작전을 개시한다. 건투를 빌겠다.

그리프: 우리들도 바로 출발 할건가?

사유리: 장비를 체크하고 가는 것이 좋아.

사령부의 사람들과 이야기하면 E.BIRD로 미리 다음 맵을 볼 수 있으니 꼭 참조해 두자. 준비가 다되면 수도로 떠나자.

MISSION 7 수도 다카 중앙부

포로를 구하는 양동작전

코디: 쓸쓸한 숫자네.

리자: 도저히 구출작전이라 생각되지 않아...

코디: 리자, 기분은 알겠지만...

리자: 좋아, 나도 알고 있어. 미안해.

호드맨: 작전대로 구출부대를 실은 헬기를 대사관으로 향하라. 대위, 너의 부대의 임무는 양동이다. 어떻게든 1대라도 많은 적을 파괴하여 적을 혼란시켜라. 그 틈을 타 구출부대가 대사관의 인질을 구출해 낸다.

리자: 알겠습니다. 대좌 한가지 질문을 해도 괜찮겠습니까?

호드맨: 뭔가?

리자: 구출부대가 대사관 내에서 활동하고 있을 때 수송헬기가 격추 당한 것에 뒤따르는 것에 관해서 설명을 하지 않으셔서...

호드맨: 너희들이 적을 잘 끌어낸다면 그런 걱정은 필요 없다. 잘 부탁한다.

리자: ... 알겠습니다.

호드맨: 건투를 빈다.

로즈웰: 대단하네. 이런 대규모의 전투는 처음 봅니다.

록키: OCU군에 가세하는 건가?

로즈웰: 아냐 아냐 록키. OCU군에 가세해도 아무것도 얻지 못해.

토마스: 그것이 한계야.

록키: 어떻게 하지?

토마스일행 등장

출전 멤버	4인+9인(NPC)
적	번처
	Fighter 3 (Lv4)
	Gunner 2 (Lv4)
	Commander 1 (Lv5)
	차량
	Attacker 5 (Lv4)
	헬기
	Attacker 3 (Lv4)

토마스: 자자 잠시 지켜보자. 애태우지마.

OCU 병사: 대좌! 헬기가 대사관 상공에 도착했습니다!

호드맨: 구출부대의 낙하를 개시하라! 헬기는 상공에서 대기다!

필하제: 빨리 맛카제 중좌에게 연락하라! 공군의 전술공격대를 여기에 불러들여라! 서두르지 않으면 우리들이 기다린 정성이 근본적으로 사라진다!

적의 공격기가 나타나게 되고,

그리프: 혁명군의 공격기! 틀렸다! 수송 헬기에 알린다! 적의 공격기가 접근하고 있다! 서둘러 그곳을 빠져나와라!

헬기 파일럿: 안된다. 구출부대가 아직 도착하지 않았다!

토마스: 아~ 거기의 OCU부대.

그리프: 예? 누구냐?

토마스: 소수이긴 하지만 호위하겠어. 뭐야. 걱정하지마. 우리들은 정의의 동료다.

그리프: 바보 자식! 지금은 전투 중이야! 빨리 도망가!

토마스: 하하, 그렇게 말하다니. 타인의 친절은 받아 드리는 거야.

절대절명의 순간 토마스 일행이 나타난다. 몇 턴 후 사람들은 구출되어 탈출이 시작된다.

실즈: 여기는 구출대! 사람들은 살아 있다. 다시 말한다. 사람들은 살아 있다! 이것으로써 이탈을 개시한다!

리자: 우리들이 호위하자! 다른 부대는 호위까지 할 수 없어.

구출 부대는 수도를 탈출하고

리자: 구출부대가 수도를 탈출했어.

사유리: 혁명군은 아직 단념하지 않은 것처럼 보여.

리자: 호드맨 중좌! 우리들이 계속하여 구출부대를 호위하겠습니다!

호드맨: 알겠다! 수도 교외에 VTOL수송기를 대기 시켜 놓고 있다! 거기까지 무사히 도착해라!

구출 성공

부탁한다!

리자: 알겠습니다!

사유리: 정말 사람을 부리는 것이 거처네.

토마스: 너희들만으로는 마음이 놓이지 않아. 우리도 같이 가자.

리자: 너희들은?

토마스: 그런 말은 나중에 하고 이곳부터 빠져나가지.

같이 가자는 토마스의 진의는?

리자 일행은 수도 교외의 숲으로 토마스일행과 같이 향하게 되는데,

수송기 파일럿: 쿠데타군의 추격은?

리자: 어쨌든 따돌리긴 했지만 따라오는 건 시간문제야.

수송기파일럿: 번처의 추가 장비를 가지고 왔어. 그걸로 수리라도 해서 이륙 준비할 때까지의 경호를 해.

리자: 알겠어.

토마스: 우리들도 경호에 참여해 주지.

리자: 고마워. 도움이 되. 예의로, 여기에 있는 장비를 너희들의 번처에 사용해도 괜찮아.

토마스: 니가 인심쓰는 거야?

리자: 물론이지.

토마스: 나의 말한 대로 속게 됐지?

「수송기의 카고 내 (輸送機のカーゴ内)」

로즈웰: 네. 그런 것 같습니다.

리자 일행은 호위를 위해 번처를 정리하고 구출자들과 대화하게 된다.

수상과의 대화

리자: 구출한 사람들과 대화해도 괜찮겠지?

실즈 부원: 아아. 하지만 괜찮은 사람에게만. 아로루데슈의 주요인물이 거의 대부분이다.

아로루데슈 수상: 아아 살았다. 은혜를 입었어.

리자: 수상, 기안다 장군의 모습이 보이지 않는데...

수상: 그도 같이 감금당했는데 바로 맛카 중좌가 데려갔다. 그것 이후로는 기안다 장군의 모습은 보이지 않았어.

리자: 그렇습니까...

OCU주류대사와의 대화

대사: 하! 어떻게 되는 거야! 어째서 나까지 인질이 되야하는거지!? 더구나 이렇게 구출이 되다니! 작전의 사령관을 불러! 항의해야겠어!

리자: 여기에는 사령관이 안계십니다. 대사. 게다가 우리들은 아직 아로루데슈에서 빠져나오지도 못했습니다. 그것을 잊지마세요.

대사: 나를 압박할 건가? 이래서 군인은 싫어!

이제 리자 일행은 수송기를 호위하러 간다.

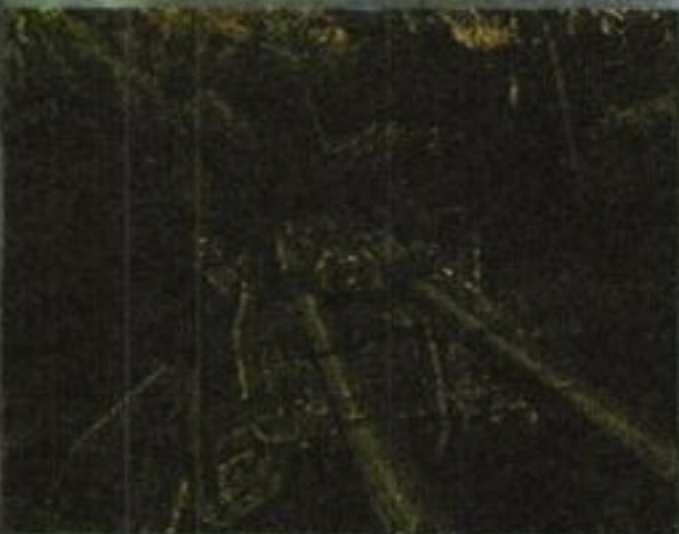
MISSION 8 남겨진 자들

수송기 파일럿: 인질의 수용이 막 끝났다. 다음은 너희들 차례야.

리자: 그럼 헤어지기 전에 정의의 동료의 소감을 듣고가는게 좋을 것 같은데.

토마스: 그럼 시간은 없을 것 같은데.

리자: !!

숲속에 숨어 있던 적들이 나타나게 되고

숨어 있던 적의 등장

리자: 큰일이야!

파일럿: 빨리 타!

리자: 우리들이 타게 된다면 수송기는 격추당하게 돼! 빨리 이륙해!

파일럿: 알겠다! 사령부에 연락해서 지원을 요청하겠다! 그때까지 기다려라!

리자: 고마워, 괜찮아.

수송기는 먼저 떠나게 된다.

먼저 떠나버리는 수송기

사유리: 정말 괜찮아? 리자.

리자: 그렇게 어려운 건 아니야.

그리프: 수는 둘째치고, 저 큰 쪽이 문제인데.

토마스: 여기까지 따라온걸 보면 도망치더라도 바로 쫓아올 거야. 생각을 결정하는 것이 좋아. 아가씨.

리자: 이런 임무로 죽을 수는 없지.

적의 추격을 받게 된 리자 일행은 수송기를 먼저 보낸 후 토마스 일행과 적에게 맞선다. 수송기 상점에서 새로운 무기를 장비시킨 후 전투에 임하자. 적은 그리 어렵지 않으므로 클리어하기에는 별문제가 없다. 모든 적을 파괴시키면 클리어.

리자: 적은 이제 없나?

출전 멤버	■ 7인
적	■ 번처
	Fighter 2 (Lv5)
	Attacker 2 (Lv5)
	■ 차량
	Gunner 2 (Lv5)
	■ 기동 병기
	Gunner 3 (Lv5)
	■ 헬기
	Gunner 2 (Lv5)
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv3)

토마스: 어, 그런 것 같네.

사유리: 훗~ 너희들의 도움으로 살아난 것 같아. 고마워.

토마스: 이 녀석은 어떻하지?

리자: !?

토마스: 오호, 움직이지마. 움직인다면 발사하지 않을 수 없지.

사유리: 너희들 정체가 뭐지!?

토마스: 바그쇼미티의 용병이지.

사유리: 바그쇼미티라고!

토마스: 놀랐나?

리자: 우리들을 어떻게 할 작정이지?

토마스: 그럼 어떻게 하지? 하하.

トマス：
驚いたかい？

리자 일행을 위협하는 토마스

「수도 교외의 숲」

로즈웰: 커피는 없습니까?

리자: 없어!! 그것보다도 우리들을 어떻게 할 작정인가, 빨리빨리 알려주지 않을 꺼야?

토마스: 여기서 몸을 숨겨 도망치는 것도 좋겠지. OCU군의 병대는 혁명군의 정보를 가지고 있어 서지. 같이 가자.

리자: 너희들에게 있어서 OCU군은 뭐지?

토마스: 우리들?

리자: 능청떨지마. 너희들이 은어를 사용하는 것. 번처로 싸우는 것...조금은 변칙적이지만 OCU. 그것도 육군의 행동이야.

토마스: 날카롭네. 아가씨. 틀림없이 우리들 3인은 예전까지 OCU였었다. 하지만 지금은 바그쇼미티에 돈을 받고 있지. 살아가지 위해서.

사유리: 애국심이란 것이, 없네!

토마스: 아가씨, OCU는 수십 개의 나라의 연합으로 되어 있다. 우리는 그 중의 하나일 뿐이다. 그런데 그런 나라들에 대해서 애국심을 갖는 것이 좋다고 말하는 것이냐?

사유리: 그건...

리자: 됐어 사유리. 지금 여기에서 OCU의 존재 의의에 관해 말할 필요는 없어. 근데, 우리들을 어디로 데려갈 작정이지?

토마스: 도칸디에 있는 우리들의 사무실.

코디: 아지트지.

토마스: 하하. 그래 어느 쪽이라도 좋아. 그럼 서둘러 출발할까.

トマス：
がはは。まあどっちでもいいさ。
さてと、そろそろ出発するか。

우리는 그 중의 하나일 뿐이다...

리자 일행은 무기를 모두 빼앗긴 체 토마스 일행과 바그소미티의 아지트가 있는 도칸디로 향한다.

「도칸디」

경호원: 토마스! 지금까지 어기에 갔었어!?

토마스: 혁명군 사냥에 포로도 손에 넣었어.

경호원: 혁명군인가?

토마스: 아니, OCU야.

코디: 아아.

경호원: 코디!! 거기 너희들...!!

리자: 속여서 미안해. 하지만 카드에서 지불한 건 진짜니까 안심해.

토마스: 뭐가 뭔지... 그것보다도 사리바슈는

어디에?

경호원: 보스는 어제, 디아라바(ダイアラバ)로 떠났어.

토마스: 뭐라고!? 우리들에게 연락도 하지 않고?

경호원: 갑자기 사라진 건 자네들이야! 보스는 디아라바에 있는 무기를 모으러 갔어.

토마스: 뭐라 했지.

경호원: 너희들도 바로 디아라바로 향하라고 보스가 전하랬어. 확실하게.

일행은 밖으로 나온다.

토마스: 자 디아라바로 가자.

사유리: 우리들은, 어떻게 해!?

토마스: 포로는 손발을 못쓰는데, 귀찮다. 좋을 대로해라.

그리프: 좋을 대로하라는 건…

토마스: 도망치기라도 하란 말이다. 기분이 바뀌기 전에 도망가는 게 몸에 좋을 거야.

리자: 너에게 줄 것이 있는데 받지 않을텐가.

토마스: 뭐야? 어떤 말이야?

리자: 너의 보스로부터의 정보를 원해. 내가 가지고 있는 혁명군의 정보와 교환해. 무기를 돌려 받는 다면 포로로서가 아닌 너희들의 호위로서 동행하지.

토마스: 너희들을 믿어야 하나?

리자: 디아라파까지는 멀어. 도중에 혁명군과 부딪친다면 3명만으로는 힘들어.

토마스: …재미있군. 마음에 들었어! 믿어 보겠어. 단 무기를 돌려준다고 해서 우리들을 거슬렀다고 생각하면 큰 오산이야.

토마스와 같이 가게 되는 리자 일행

리자 일행은 토마스와 같이 사로레슈가 기다리는 디아라바에 정보를 얻기 위해 가기로 하고…

도거비의 투기장에서는 무치라는 사람에게서 2000을 주고 디아부루아비오닉스포럼(ダイアブルアビオニクスフォーラム)이라는 상품 소개의 주소와 패스워드를 구할 수 있다. 얻고 싶다면 투기장의 배틀에서 승리하여 돈을 모아 얻자.

토마스: 기다려!

이때 하늘에서 비행기가 날아오고

날아오는 비행기

로즈웰: 빨리, 어라! 구하러 가지 않아서…

토마스: 틀렸다. 단념해라. 지금 간다면 우리들도 위험해.

록키: !!

토마스: 알고 있어. 나도 좋아서 보고 있는 것이 아니야. 하지만, 잘못하면 리자 일행이 도중의 방패가 될 수밖에 없어!

록키: …

로즈웰: 토마스! 저, 저기, 저기.

리자: 우리들은 발견됐어.

그리프: 그런 것 같아.

사유리: 이런!

코디: 지금에 와서 화낸다 해도 소용없어. 사유리

리자 일행은 잡힌 신세가 된다…

MISSION 9 디아라바로…

디아라파로 가는 도중

사유리: 어째서 저런 녀석과 동료가 되려 하지?

리자: 바그쇼미티라면 시스템의 정보도 무언가 알지도 몰라.

사유리: 그렇지만…

토마스: 리자.

리자: 어, 뭐?

토마스: 우리의 뒤에…따라오는 녀석이 있어.

리자: 엣? 하지만 센서에는…

토마스: 떨리는군. 아아, 틀림없이 센서에는 반응이 오지 않아. 하지만 어렴풋한 방해전파같은 반응이 돌아와…

그리프: 어디서 그런 고도의 장치를?

로즈웰: OCU기지에서 훔쳤는지도 모릅니다.

리자: 계속 이어지는 기분이 들어…

록키: 수는 적은 것 같다…우리들이 가는 길에 갑자기 나타나려는 목적이야…

토마스: 빠른 속도로 움직여 주자. 리자.

리자: 어, 어어, 알겠어.

토마스 일행은 전투준비를 갖추고..

아톤대장: 칫, 들켜 버렸다. 도중의 징갑을 이용해서 끌어내라. 어디에 가는 것은 그 뒤에 알아내자.

디아라바로 가던 도중 적을 만난 토마스 일행 적의 수는 많기 때문에 함부로 접근을 하면 손실만 클 뿐 수확을 얻지 못한다. 적을 끌어내어 각개격파 하는 것이 클리어의 지름길. 적의 기동병기는 에너지가 많기 때문에 공격하지 말고 유니트로 둘러 쌓아 AP를 없앤 후 공격하면 쉽게 파괴 시킬 수 있다.

출전 멤버	7인
적	벤처
	Fighter 2 (Lv4)
	Gunner 2 (Lv4)
	Attacker 2 (Lv5)
	기동 병기
	Attacker 1 (Lv5)
	Commander 1 (Lv8)
	차량
	Attacker 2 (Lv5)
	Gunner 1 (Lv5)
	Driver 1 (Lv5)
	지원포트
	Repairman 2 (Lv3)

리자: 모두 다친 데는 없어?

사유리: 어, 어어.

코디: 이 정도의 타격이라면 걱정할 필요없어.

그리프: …근데 토마스 일행은?

토마스: 너희들 괜찮아?

록키: 아아…리자 일행은 어디에?

토마스: 모두 맞은 편 길에 있어.

로즈웰: 아앗! 도로가 무엇에 의해 굳어져서 추격 부대에게 발견되었어! 이건 내가 가지 않으면…

2102년 6월 16일 PM5:30 OCU해방군제해함몬트 (OCU海防軍制海艦モント)

「선실(船室)」

에이미아: 늦네. 언제가 되야 본국으로 향해 출발하려나. 이미 3일째야.

죠이스: …

에이미아: 음. 앗슈. 나도 그렇게 생각해.

앗슈: …

에이미아: 두사람 다 이게 뭐야! 우리들은 살았어. 이제 그만 기뻐하면 안돼?

앗슈: 아아, 그래…

에이미아: …

이제 다시 파티의 진행은 제해함 몬트로 구출된 앗슈일행이 하게된다.

에이미아: 앗슈 어디로 가지?

앗슈: 여기에 있어 봤자 기다리는 것밖에 할 수 없어. 함 내를 산보하러 가. 에이미아도 갈래?

에이미아: 아니야. 난 지금 산보했어.

앗슈: 그래.

수병 말코: 왜 그러지?

앗슈: 아니에요. 잠깐 산보하는 것 뿐이야.

말코: 그래. 아, 그래 그래. 너 리미안 기지의 사람이지?

앗슈: 그런데?

말코: 그럼 수송선으로 가 봐. 리미안 기지의 사람이 있다고 들었어.

앗슈: 어디에 있지!?

말코: 격납고야. 구출한 포로가 너무 많아서

거기엔 수용 공간이 없어서.

앗슈는 리미안 기지의 사람이 있다는 말을 듣고 놀라며 격납고로 간다.

MP: 앗슈? 앗슈자나!? 무사했어?

앗슈: 넌?

MP: 아아. 검문소가 파괴되는 순간에 빠져나왔어. 하지만 그 후 그리프와 같이 구해졌는데...

앗슈: 그리프는 살아 있어?

MP: 아아. 거기서 나와 그리프는 OCU에게 구출됐는데...

앗슈: 어떻게 됐어?

MP: 그리프 녀석 니가 아직도 행방불명이라는 소리를 듣고...다시 돌아갔어.

앗슈: 이런...

MP: 나, 나는 말렸어! 정말이야!

앗슈: 그리프가...나를 위해서...

남자: 잠시 실례해도 되겠습니까?

MP: 뭐야? 넌.

남: 너희들이 리미안 기지의 소속이지?

MP: 그런데...

남: 그렇다면 그 리미안 기지에 정체불명의 컨테이너가 운반된 걸 알지 못하나?

MP: 컨테이너? 모르겠는데.

남: 넌? 책임자?

앗슈: 아...나도 몰라.

남: 그래... 말을 걸어서 미안. 그럼 사라지지. 자. 안녕.

MP: 이상한 녀석이네. 군함에 타서 저런 복장이라니... 저 녀석 군인이 아닌가 봐.

앗슈: 아아...

그리프는 앗슈를 찾으러...

앗슈는 리미안 기지의 동료를 만나게 되고 그리프가 살아 있다는 것을 알게 된다. 그 순간 이상한 남자가 다가서고 리자 일행도 찾고 있는 컨테이너에 대한 것을 묻는다. 그리고 앗슈는 다시 선실로 돌아오게된다.

앗슈: 두사람 다 잘 들어. 그리프가 아직 그 나라에 살아 있어.

죠이스: 어떻게 된 거야? 앗슈.

앗슈: 그리프는 OCU에 의해서 구출됐어...그러나 내가 아직 행방불명이라는 것을 알고...

에이미아: 아아. 어떻게 된 거야!

죠이스: ...갈까? 앗슈.

앗슈: 예!?

죠이스: 그 나라에 돌아가려는 생각이 있을 거라 생각했어. 너의 그 기분이라면 나도 그렇게 했을 거야.

에이미아: 죠이스. 미쳤어! 여기는 바다 위야! 걸어서 아로루데슈까지 갈 수 없어.

죠이스: 방법은 있어. 갑판에는 VTOL비행기가 있어. 그리고 에이미아. 네가 석지원항공단(普支援航空團)에서 수송기를 조종했었다는 걸 난 알고 있어.

에이미아: 왜 나야! 나는 절대 않해! 너희들이나 가! 게다가 비행 허가도 떨어지지 않았어.

죠이스: 그건 그래. 그래서...

에이미아: 더 이상 말하지마! 머리가 아파.

앗슈: 에이미아. 부탁해.

에이미아: 앗슈까지...음...그래....알겠어! 그 대신 난 너희들을 내려 주고 다시 이곳으로 올 거야!

죠이스: 아아. 군에서 우리들이 함께 했던 것들이...

에이미아: 이이. 이이! 물론 그런 것도 있어.

죠이스: 자 결정됐어! 가자. 앗슈! 격납고의 번처를 수송기에 실으러 가자! 에이미아는 수송기 쪽이 좋겠지.

에이미아: 빨리 밝아졌네. 죠이스?

죠이스: 그래? 난 언제나 핸섬하고 산뜻한 남자야.

그리프를 찾으러 돌아가기로 하는 앗슈일행

이제 번처를 셋업하러 격납고에 간다. 격납고의 병사 겔치(ゲルチー)와 이야기하면 월타=베네카 넷트의 주소와 암호를 얻을 수 있다. 번처를 셋업한 후 갑판으로 가자.

죠이스: 어때. 에이미아.

에이미아: 난 이 기종의 비행기를 조종한 적이 없어!

죠이스: 수송기라면 다 똑같지 않아?

에이미아: 아니야! 번처랑은 달라! 그것보다 싣는 것은 다 끝났어?

죠이스: 어어. 에이미아 것도 실었어.

에이미아: 잠깐! 왜 내 것까지...

죠이스: 보험이야. 보험. 만약에 수송기가 추락하면 필요 하자나?

에이미아: 연기하는 것 같은 말은 하지마!

앗슈: 이쪽의 준비는 끝났다. 가자!

???: 잠깐 기다려!

앗슈: 넌!

파이크: 난 파이크. 연합중앙정보국. 통칭 CIU의 에이전트다.

죠이스: CIU!? 넌 스파이냐?

파이크: 어이어이. 지금 스파이라고 말하는 건 아이들이야. 그래도 첩보국원이라고...

죠이스: 그런 건 아무래도 좋아. 빨리 내려

파이크: 그런 위험한 건 하지 않아. 너희들 아로루데슈로 가지. 태워줘.

앗슈: 어떻게 알고 있지?

파이크: 난 첩보국원이자나. 그 정도의 일은 쉽지

죠이스: 널 데려갈 자리가 없어. 내려줘. 자!

파이크: 지리라. 너희들 돈은 가지고 있어?

죠이스: ....

파이크: 역시. 난 크레디트카드를 가지고 있어 지금은 임무중이라 사용 가능해.

죠이스: 하지만. 번처는 어떻하지? 우리들은 번처로 이동 할거야.

파이크: 괜찮아. 너와 같이 타지. 조종도 할 줄 알아.

앗슈: 졌다. 파이크. 빨리 번처를 가져와라. 빨리 하지 않으면 출발할지도 몰라.

파이크: 좋았어. 앗슈.

오퍼레이터: 누구냐 수송기에 타고 있는 것이!? 빨리 내려!

에이미아: 발견됐어.

앗슈: 곧바로 날아! 파이크 실어 올 것은?

파이크: O.K. 가져왔어!

에이미아: 우리편에게 격추당한다 해도 내 책임은 아니야!

앗슈 일행은 갑자기 나타난 정보원 파이크와 아로루데슈로 향하게 된다.

결국 파이크와 같이 떠난다

죠이스: 무언가 연료가 적은 기분이 들어!

에이미아: 말한 대로! 난 이 기종은 처음이야!

앗슈: 육지까지 겨우 도착할 수 있어?

에이미아: 어. 해안이 눈앞이야.

파이크: 그럴 땐 좋아라고 하는 거 아니야?

죠이스: 쓸데없는 말을 하고 있군. 너의 번처의 중량 때문에 잘 못 날고 있어.

파이크: 그건 미안.

에이미아: 속도를 떨어뜨려 감소해서 이 부근에 착륙한다!

파이크: 호버링을 사용해!

에이미아: 연료가 없어서 할 수 없어!

앗슈 일행은 해안에 착륙하게된다

죠이스: 으아...이렇게 심한 착륙은 처음이야.

에이미아: 목숨을 건진 것만해도 감사해!

앗슈: 어딘가에 번처를 내리자.

에이미아: 아아. 결국 번처를 타는 꼴이 됐네.

죠이스: 타게되서 좋아?

에이미아: 너 때문에.

앗슈: 미안해. 에이미아. 끌고 오게 되서.

에이미아: 괜찮아...앗슈의 책임이 아니야.

파이크: 그럼. 이제 어떻하지?

앗슈: 도칸디의 마을까지 가자. 사리바슈의 협력을 구하는 게 좋아.

파이크: 헤에. 너희들 비그쇼미티와 연줄이 있어?

죠이스: 싫다면 가버려.

파이크: 아니야. 같이가.

해안에 착륙하게 된 앗슈일행

앗슈는 사리바슈의 도움을 구하러 도칸디의 아지트로 가게되고..

「도칸디」

경호원: 어이! 너희들! 어째서 이런 곳에 있지!? 이 나라라면 빠져나가지 않았어?

죠이스: 잠깐 들렀어.

앗슈: 사리바슈를 만나고 싶은데.

경호원: 보스는 디아라바에 있다. 여기에는 없어.

죠이스: 연락 정도는 할 수 없어?

경호원: 아니 안돼. 우리들은 혁명군에게 감시당하고 있다. 보스의 거처를 알리는 위험한 건 범할 수 없어. 미안하지만 보스와 이야기하고 싶다면 디아라바로 직접 가서 얘기해.

앗슈: 토마스 일행도 없니?

경호원: 아아. 몇시간 전에 OCU군의 포로를 데리고 왔었는데. 바로 디아라바로 갔다.

일행은 아지트를 나오고

죠이스: 어떻하지? 앗슈.

앗슈: 지금은 사리바슈의 힘이 필요해. 디아라바로 향하자.

파이크: 그 녀석은 위험해.

에이미아: 무슨 의미지?

파이크: 디아라바까지는 아주 멀어. 겨우 4명으로는 어떻게 해도 무사하기 힘들어.

앗슈: 하지만 가지 않으면...우리들만으로는 그리프를 찾을 수 없어.

파이크: 그렇게까지 이야기한다면 난 멈추고, 같이 가 봐.

죠이스: 너는 도대체 무엇이기에 우리들에게 상관하지? 사람을 구하는 것만은 아니지?

파이크: 아, 알아차렸구나. 이봐, 말해 줘.

パイク:
ティアラバまではかなり遠い。

디아라바까지는 힘들어

앗슈 일행은 마을을 나서려 한다.

파이크: 아 맞다. 이 마을에서 서쪽의 국경 근처에 OCU의 포로구출작전사령부가 있어. 거기서 정보수집을 하는 건 어때?

앗슈: 하지만 국경에는 혁명군이.

파이크: 그 근처의 혁명군은 거의 OCU군이 막고 있어. 걱정하지마.

앗슈는 파이크의 말을 듣고 사령부로 향하게 된다. (디아라바로도 갈 수 있지만 사령부로 가는 방향으로 플레이했다)

「OCU포로구출작전사령부」

앗슈 일행은 정보수집을 하러 사령부로 간다.

호드맨: 뭐냐? 너희들은 구출된 포로인가?

앗슈: 아닙니다. 구출된 포로의 한사람을 찾고 있습니다. 그리프라고 불리는 책임자입니다만, 있습니까?

호드맨: 그래, 구출된 포로 한사람 한사람의 이름은 기억하고 있지 않다.

파이크: 이 캠프에 정보군의 사람은 있습니까? 중좌.

호드맨: 너는 누구냐?

파이크: 저는 CIU입니다.

호드맨: CIU라고! CIU를 불렀던 기억은...

파이크: 불렀던 기억은 없겠지만. 근데 정보부의 장교는...

호드맨: CIU에게 알려줄 것 같은 건 아무것도 없다. 나가라.

파이크: 그렇습니까. 그럼 이만.

정비병: 뭐야? 너희들. 본 적이 없는 얼굴이야.

파이크: 번처를 손보고 싶은데.

정비병: 여기는 상점이 아니야. CD카드를 가지고 있지 않은 녀석에게는 파츠를...

파이크: 갖고 있어. 이렇게

정비병: 하~ 놀랬어. 너희들은 누구지?

파이크: 그런 건 상관없잖아.

정비병: 그래. 니말도 맞아.

그리고 정비병과 다시 대화한다.

정비병: 그리프...? 아 리자와 같이 있어 던 녀석!

앗슈: 알고 있어?

정비병: 어어. 사유리의 부탁으로 그에게 번처를 보급해줬어.

앗슈: 지금 어디에 있는지 알아?

정비병: 아니. 거기까지는 물어 보지 않았어.

MISSION 10 벤을 노려라

그리프에 대한 약간의 정보를 얻은 앗슈 일행은 사리바슈를 만나기 위해 디아라바로 가던 도중...

앗슈: 혁명군인가?

죠이스: 이런! 숨어!

파이크: 이미 늦은 것 같아.

대위: 중좌! 번처중류 기계가 발견됐습니다!

벤: 아마 비그소미티의 부대일 것이다. 우리의 디아라바 침공을 연락 받은 것같다. 끝내라!

대위: 알겠습니다!

죠이스: 할 작정인 것 같은데

에이미아: 도망가자!

파이크: 도망가서 될 거라 생각하지 않아.

죠이스: 전멸하게 될 수도 없어.

갑자기 수용소를 공격했던 검은 헬기가 나타나고

ウェン:
あれは!
司令部を攻撃したヘリか!?
よし、あのヘリの撃墜を優先しろ!!

다시 나타난 검은 헬기

벤: 저건! 사령부를 공격했던 헬기아닌가!? 좋다, 저 헬기의 격추를 우선으로 한다!!

죠이스: 도대체 어떻게 된 거지?

앗슈: 모르겠어. 하지만 혁명군은 혼란스러워하고 있어!

파이크: 돌파할 거라면 지금이 때지.

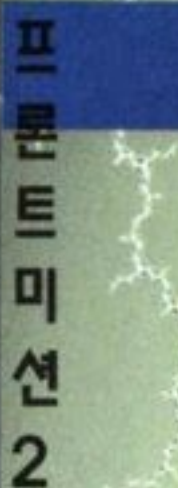
에이미아: 무리야! 혼란스러워 하고 있더라도 저런 큰 부대를...

파이크: 십중팔구 저 대형기동병기가 보스다. 저걸 격파한다면 승리가 보여.

앗슈: 그렇게 보여.

디아라바로 가던 도중 벤을 만나게 된다. 하지만 검은 헬기가 다시 나타나게 된다. 적의 수는 엄청나기 때문에 아군 4명으로는 매우 힘들다. 하지만 헬기가 몇턴동안 벤을 공격하기 때문에 플레이어는 벤을 노려서 파괴시키자. 벤을 파괴시키면 클리어 하게된다.

출전 멤버	4인+3인(NPC)
적	번처
	Fighter 2 (Lv4)
	Attacker 2 (Lv5)
	Gunner 2 (Lv5)
	차량
	Gunner 2 (Lv5)
	Attacker 2 (Lv4)
	Captain 1 (Lv7)
	기동 병기
	Ven (Lv9)

프론트미션 2

벤: 이런! 제길! 모두 흩어져라! 제 2대와 합류해서 체제를 세워라!
앗슈: 승리한 것인가...
죠이스: 아아, 기적이 일어 난 것 같아.
앗슈: 어떻게 생각해? 그 검은 전투헬기는 우리들을 구하러 온 건가?
죠이스: 그것보다, 그 대형기동병기가 목표였다고 난 생각돼...

2102년 6월 17일 AM0:00 「디아라바(ディアラバ)」

디아라바에 도착한 일행

앗슈: 사리바슈는 어디에 있지?
죠이스: 의외로 넓은 마을 이자나. 아지트의 장소는 들었는데...바로 발견되지 않네
에이미아: 더 똑똑히해.
파이크: 어쨌든 찾아지지 않겠어.

앗슈 일행은 마을을 돌아다니며 사람들에게 돌아다니며 아지트에 대한 정보를 얻는다. 그 중 투기장의 한사람이 파이터 로이드라면 알지 모른다는 말을 하여 로이드와 투기장에서 겨루어 이기게 된다.

로이드를 이기면 로이드와 대화한다

로이드: 나의 기체에 상처를 입히다니! 나와! 승부다!
에이미아: 정말로 당신이 로이드 크라이브(ロイド=クライブ)?
로이드: 히요~ 나를 좋아하는 모양이구나! 번처를 다치게 한 건 잊어줄께. 아가씨. 나랑 어울리자!
에이미아: 바그소미티의 아지트를 가르쳐 준다면.
로이드: 뭐야. 간단한 거잖아! 지금 당장알려줄께.
죠이스: 그래. 넌 살았어
로이드: 엣!?
파이크: 그럼 빨리 안내해.
로이드: 속았어! 제길! 누가 알아 주려나!
에이미아: 어라, 하프만 섬의 영웅 로이드 크라이브로 불리는 자가 여자와의 약속을 깰 작정이야?
로이드: 윽!
죠이스: 그렇다면 모두에게 좋은 사상자를 내게 하는 것도 좋지. 예!? 로이드.
로이드: 아. 알겠어. 따라와

앗슈 일행은 로이드를 반강제로 아지트를 안내하게 된다.

로이드: 자 ,여기야....어때?
에이미아: 너, 정말로 여기에 있다는 거야?
죠이스: 우리에게 거짓말을 하면, 더 이상 참지 않아.
로이드: 진짜야! 믿어 줘! 정말이야!...인데.

로이드가 데려온 항구

로이드: 자 도착했어
앗슈: 여기는 틀리지 않지?
로이드: 어어.
에이미아: 고마워 로이드. 그럼 약속대로 술이라면 마시겠어.
죠이스: 단 전부 니가 사는 거야. 우리들의 것도.
로이드: 조용히 해. 이제 더 이상 질렸어. 제길!
파이크: 좀 불쌍하네.
에이미아: 어때 사기꾼에게는 약이야. 그 것 보다 나는 그런 짓 더 않해.

아지트로 들어가게 되고

리라와의 재회

리라: 죠이스!
죠이스: 아아, 리라, 다시 봐도 예쁘네.
리라: 어떻게...이 나라를 빠져나갔는데.
앗슈: 사정이 있어. 리라. 사리바슈는 어디에 있지?
리라: 아버지는 창고에서 일을 하고 있어. 혁명군과의 전투를 준비해서...
에이미아: 안내해 줘. 리라.
리라: 여기야.

일행은 사리바슈를 만나러 창고로 향한다.

사리바슈: 앗슈? 앗슈지?
앗슈: 그래, 사리바슈.
사리바슈: 너희들 도대체 뭐가 일어 난거지! 여기까지 오고! 애써 보내 줬더니!
앗슈: 면목없어 사리바슈. 사정이 있어서.
사리바슈: 알겠다. 여기는 좀 그러니 나의 방으로 가지.

사리바슈의 말을따라 방으로 다시 돌아간다.

사리바슈: 근데 뭐가? 너희들 그...그리프라는 녀석 때문에 온 거지?
파이크: 점점 슬퍼지는 얘기지?
사리바슈: 저 남자는 어떤 놈이야?
파이크: 그들의 보호자지.
사리바슈: ....
앗슈: 부탁해. 우리들을 도와줘. 이 나라에서는 너밖에 도움을 구할 사람이 없어.
사리바슈: 알겠어. 숙식할 장소는 제공해 주지. 하지만 지금 우리들은 혁명군을 맞설 준비로 바빠. 그 이상의 협력은...
에이미아: 혁명군! 우리들은 혁명군과 만났어! 디아파라로 향했어.
사리바슈: 뭐라고! 왜 빨리 말하지 않았어! 이럴 시간이 없어!
파이크: 우리들의 일은 어떻게 하고?
사리바슈: 우리들의 동료가 되어 준다면 나쁘게 만들지는 않겠다고 약속해.
앗슈: 알겠어
사리바슈: 그럼 빨리 일을 해줘. 방금 토미스 일행으로부터 이 마을에 도착한다는 연락을 받았어. 그들은 이곳을 모르니까 이쪽으로 데려와 줘.
죠이스: 그들은 어디에 있지?

사리바슈: 술집에서 기다린다는 말을 했어. 자 나는 일하러 돌아갈게.

사리바슈와 협력

일을 같이하기로 한 앗슈 일행은 토마스를 마중 나가러 술집으로 향한다.

죠이스: 토마스가 있어.

토마스: 어이! 너 앗슈지? 어떻게...

앗슈: 설명할게. 그러니까 앉고.

토마스: ...

로즈웰: 토마스, 앗슈가 말하는 그리프는...

죠이스: 알고 있어?

토마스: ...어어.

앗슈: 어디야!? 어디에 있어.

토마스: 우리들이 그리프와 다른 3명을 OCU군의 포로로 해서 같이 왔는데...

록키: 도중에 혁명군과 교전을 해서 4인은 끌려가게 되버렸어.

앗슈: 뭐라고...!!

토마스: 내가 ...미안해..

화를 내는 죠이스

죠이스: 제길! 니가 그리프를 내버려 두고 왔어.

로즈웰: 어쩔 수 없었어.

록키: 로즈웰이 말한 대로야. 그 상황에서는 구할 수 없었어. 이해해 줘, 앗슈.

토마스: 그리프 일행은 틀림없이 혁명군 사령부로 끌려갔을 거야. 그리프를 구출하러 갈 때는 우리들도 같이 가겠어. 그러니까 허락해 줘.

앗슈: 알겠다. 어쨌든 사리바슈에게 가자.

그리프의 소식을 듣고 토마스에게 화를 내는 앗슈 일행은 그리프를 찾는데 도움을 준다는 토마스의 말을 듣고.. 다시 사리바슈가 있는 아지트로 향한다.

사리바슈: .... 사정은 이해한다. 혁명군의 사령부는 나에게 있어서도 타겟이다. 협력하겠어.

앗슈: 고마워, 사리바슈.

사리바슈: 단...이 마을이 위험하다. 화물선에 필요한 기재를 싣는데 강을 지나 보네아(ボーネア)의 마을까지 향한다.

죠이스: 그 곳은 안전해?

사리바슈: 지금 이 나라에 안전한 곳은 없어. 그것보다는 민간인에 피해가 나오고 있어.

토마스: 그 작전을 돕겠어.

사리바슈: 아니, 너희들은 장비를 갖추어 항구의 경비를 봐...라고 말하는 때는 부탁하는 거야.

토마스: 하하 맡겨 줘!

사리바슈: 난 방으로 돌아가. 준비가 되면 말해.

벤의 기체가 파괴되자 놀라는 리라

MISSION 11 혁명군의 습격

앗슈 일행은 전투를 위해 셋업을 한 후 사리바슈에게 간다. 하지만 혁명군이 마을에 가까이 오고..

벤: 후퇴하라 사리바슈! 이 마을은 완전히 포위됐다.

사리바슈: 벤! ...전원 공격 개시! 벤을 살려두지마!

토마스: 사리바슈 녀석 머리 끝까지 피가 몰렸군. 좋아! 화물선을 지키는 것으로 결정했어! 화물선이 파괴된다면 도망칠 곳도 없어!

굉장히 힘든 전투이다. 우선 전투가 시작되면 배 가까이 있는 번처들을 막자. 다가오는 탱크들은 NPC가 시간을 끌게되고 그사이에 번처를 다 처치해야 한다. NPC가 다 터질 때쯤 기동병기가 우리 쪽으로 다가오면 둘러쌓아서 움직임을 봉쇄시켜야 한다. 기동 병기는 양쪽에서 오고 우리편은 3,4,명으로 구성되기 때문에 3명이 있는 쪽은 싸움이 힘들어 지게되므로 주의하자. 4명이 있는 쪽은 기동 병기를 가두어 버리면 쉽게 처치할 수 있다.

출전 멤버	7인+4인(NPC)
적	번처
	Fighter 5 (Lv5)
	Attacker 2 (Lv5)
	차량
	Attacker 8 (Lv5)
	Driver 1 (Lv3)
	Gunner 2 (Lv5)
	지원포트
	Repairman 2 (Lv3)
	기동 병기
	Ven (Lv9)
	Commander (Lv8)

토마스: 어쨌든 물리치긴 했지만 혁명군이 이걸로 끝낼 거라 생각되지 않아.

앗슈: 벤을 놔준 이상 바로 2번째 파동이 올 걸로 보여...

록키: 빨리 출항하는 쪽이 좋아...

사리바슈: 너희들도 바로 배에 타라. 출발한다.

토마스: 사리바슈 녀석 의외로 진정됐는데.

앗슈: 그래...

죠이스: 리라.

MISSION 12 선상 위의 교전

갑판 위의 대화

리라: 죠이스 다친 데는 없어?
죠이스: 아아, 물론. 난 벤인가 뭔가하는 자에게는 지지 않아.
리라: …
죠이스: 아까…
리라: 어?
죠이스: 아까, 넌…벤의 이름을 불렀어. 녀석의 기동 병기가 격파될 때.
리라: 에에…
죠이스: 벤과…
리라: 벤과는 어릴 적 친구야.
죠이스: …
리라: 벤의 아버지는 우리 아버지의 친구였어…아버지는 그때까지 공장의 노동자였고 항상 둘이서 술을 마시면 이 나라의 장래에 관해 말하곤 했지…
죠이스: …
리라: 벤의 아버지가 공장의 사고로 돌아가시고, 아버지는 벤을 맡으셨어. 아버지는 벤을 나와 같이 대해 주셨어… 하지만 벤이 어른이 되면서 둘의 생각은 달라졌어. 아버지는 조만간 이 나라의 국민들이 자신들의 힘으로 OCU의 지배를 벗어 날거라 생각했고. 하지만 벤은…
죠이스: 누군가가 나서지 않으면 안된다고 생각했지?
리라: 어어…그렇지 않으면 이 나라의 사람들은 언제까지나 자신들의 처지를 생각하지 못할 거라. 하지만…
갑자기 사이렌 소리가 들려 온다.
죠이스: 뭐지?
앗슈: 죠이스!! 혁명군이 접근해 오는 것 같아! 전투 준비다!
죠이스: 알겠다! 바로 갈게!

밝혀지는 벤의 과거

리라: 죠이스!!벤은…부탁해! 벤을 말려. 벤에게 더 이상…
죠이스: 알겠어. 내게 맡겨.

「사리바슈 화물선 선내 통로」

죠이스: 적이라 해도 이런 강의 한가운데 무엇이 접근하고 있는 거지?
앗슈: 레이더에는 항공기가..아마 헬기라 생각되는데…
토마스: 아니, 헬기만이 아니야.
죠이스: 어떻게 알지?
로즈웰: 음~헬기치고는 속도가 빠릅니다. 가능성이 있는 건…VTOL. 공격기 정도.
죠이스: 혁명군의 장비에 그런 것도 있어?
토마스: OCU기지에서 탈취한 게 있는 모양이지. 다만, 혁명군의 파일럿이 타고 있다는 것은 알지 못해.
죠이스: 갑판 위에 교전이..
토마스: 아아, 7기의 번처를 가져 나간 다면 크게 흔들리게 돼. 4대가 한도야.
앗슈 일행은 헬기와의 교전을 하기 위해 갑판으로 나간다. 모두 4대의 번처만이 나갈 수 있으므로 원거리 사격이 좋은 캐릭터를 골라 모든 적이 헬기와 전투기이니 대공미사일이나 로켓을 장비한 후 전투를 하자. 포대가 모두 파괴되면 끝나니 주의하자.

출전 멤버	4인+4인(NPC)
적:	헬기
	Attacker 4 (Lv9)
	Commander 1 (Lv11)
	전투기
	Gunner 3 (Lv9)

토마스: 됐나?
에이미아: 어어, 살아난 것 같아.
파이크: 이런 높은 곳에서 공격하면 언젠가는 우리가 다운이야.

우리들이 모르는 경로로…

토마스: 사리바슈에게도 생각이 있을 거라 봐.
사리바슈: …
리라: 왜그러죠 아빠?
사리바슈: 저 공격기, OCU기지에 있던 녀석들하고는 달라…
리라: 그건….어떤 거죠?
사리바슈: 벤이 우리들이 모르는 경로로 무기를 입수하고 있는 것 같아.
리라: …

「보네아(ボーネア)」

토마스: 여기가 보네아 인가…
앗슈: 보네아에 온 건 처음인가 보지?
토마스: 어? 어어. 이 나라의 도시라면 수도 정도밖에 가본 곳이 없어.
사리바슈: 인심지라면 아지트까지 가지. 이후의 작전에 대해 계획하지 않으면 안돼.
앗슈 일행은 아지트로 향한다.
사리바슈: 수용소의 습격을 행동으로 옮기자.
앗슈: 우리들을 위해서 해주는 거야?
사리바슈: 반반이야. 하지만 나의 목적은 어디까지나 벤이다.
토마스: 한 번에 공격을 해서 끝내려 하나.
사리바슈: 그래. 더 이상 전투가 길어진다면 우리들이 위험해. 전력은 혁명군 쪽이 훨씬 올라가고 있어서야.
룩키: 하지만 사령부라면 상당한 준비를 해야 할텐데…
사리바슈: 아니, 수용소에는 그렇게 많은 전력을 지니고 있는 장소는 아니야. 지금 거기에 있는 것은 벤의 근위대대뿐이야. 우리에게도 승산이 있어.
토마스: 이쪽의 전력은 어느 정도지?
사리바슈: 너희들 외에는 나의 부하의 번처와 장갑차부대. 그리고 투기장에서 돈으로 고용한 5명의 1부대가 있어.
토마스: 돈으로? 돈으로 고용한 녀석은 뭐야. 뭔가 신용이 없는데
사리바슈: 지금 투기장에 있는 팀은 돈에는 움직이지 않고 있어. 돈으로 움직이지 않는 팀을 움직이게 하려면…
토마스: 힘으로 움직인다는 의미인가.
사리바슈: 그렇게 하면 되는군. 너희들의 실

격이 높다면 녀석은 복종하겠다고 할거야. 자, 존으로 모은 팀이 신용을 못하겠다면 우리들이 투기장에서 모으면 되지. 자, 밤중에 출발해서 아침에 습격을 개시 할거니 준비를 서둘러.

로즈웰: 적의 전력은 모르십니까?

사리바슈: 알고 있는 데이터는 네트워크에 담겨 있어. 이것이 패스워드다.

이제 앗슈 일행은 팀을 모으기 위해 투기장으로 향한다. 투기장의 팀배틀은 적유니트 2대 정도만 파괴시키면 이기게 되므로 그리 힘들지 않다. 그 후 사리바슈에게 향한다. 사리바슈와 대화하게 되면 팀을 데려갈 건지를 선택하게되고 수용소로 사리바슈와 함께 나선다.

사리바슈는 수용소를 습격하기로 한다

MISSION 13 함정

「포로수용소 심문실」

벤: 너희들이 정보부 장교인 것은 이미 알고 있어.

리자: 그래. 그렇다면 우리들이 왜 이 나라에 있는지도 알고 있겠지.

벤: 시스템의 일인가?

리자: 너희들이 가지고 있다 해도 아무런 가치도 없어!

벤: 그 장치는 이 세계에 있어서는 안되는 것이다. 하지만 이 나라의 독립에는 사용한다. 시스템의 기능을 세계에 알린다고 말한다면 OCU는 어떤 반응을 보이려나? 대위?

리자: OCU에 대항하기 위해 그 시스템을?

벤: 당연하다. 난 단지 독립만을 바랄 뿐이다. 아로루데슈가 다른 힘을 얻지 않고 자립하는 일. 그것만이 내가 바라는 것이다.

리자: ...

심문 당하는 리자

「포로수용소 소장실」

기안다: 그 여자는 무언가 말했나?

벤: 아닙니다. 그녀를 이용하여도 OCU도 아직 시스템의 소재를 파악하지 못하고 있는 것 같습니다.

남: 그렇다면, 그건 어디에 가 버렸을까.

기안다: 왔는가... 헨셀.

헨셀: 난 너희들의 스폰서다. 혁명의 성패를 볼 필요가 있어.

벤: 그건 꼭 찾아내겠습니다.

헨셀: 그래야지. 그 시스템이 없으면 혁명은 성공하지 못해. 우리 인터겐사(インターゲーン社)는 이 나라의 독립을 원하고 너희들에게 협력해 있는 것을 잊지 말아.

대위: 벤중좌! 출발 준비가 됐습니다!

헨겔: 출발?

기안다: 사리바슈의 부대가 이곳으로 오는 것 같아서 일시적으로 사령부를 이동한다. 녀석들을 격퇴시키는 것은 벤에게 있는 것 같아.

헨겔: 호오. 그거 재미있겠는데. 기대하겠어. 벤.

벤: ...

앗슈 일행은 수용소에 도착하게된다.

앗슈: 병사의 모습이 거의 보이지 않아.

토마스: 무언가 이상한 예감이 들어.

사리바슈: 수도의 전투가 어려워지고 있다는 정보가 들어 왔어. 벤의 부대도 나간 것 같아. 이쪽에는 기회야.

죠이스: 리라, 너도 작전에 참가하는 거야?

리라: 아빠는 그러지 말라고 하시지만...하지만

죠이스: 알겠어. 하지만 무리하지마.

리라: 어어.

에이미아: 죠이스, 작전 개시야.

죠이스: 알고 있어.

앗슈: 이상하네. 이렇게 가까이 오게 되면 발견될텐데...

토마스: 위험해! 사리바슈! 이건 덫이야! 돌아와!

사리바슈: 이런...매복하고... 있었던 것인가? 우리들의 행동이 벤에게 전해진 건가...?

리라: 아빠!

죠이스: 습격 당했어.

사리바슈: 어떻게든 탈출했다. 여기는 무사하다. 정신 차리고 작전을 속행해!

토마스: 사리바슈! 걱정마. 이렇게 된다 해도 작전은 속행해!

사리바슈: 토마스, 리라를 부탁해.

토마스: 맡겨둬.

앗슈: 포로가 있는 것은 저 건물인가. 우리들은 이제 돌격한다. 너희들은 될 수 있는 대로 수용소 바깥의 적을 맡아라.

비범: 알겠습니다.

수용소에 도착한 앗슈 일행. 하지만 경비가 별로 없다는 걸 이상하게 생각하고 침투하게 되지만 결국 벤의 덫에 걸리게 된다. 출구 쪽은 투기장에서 모은 팀이 시간을 끌게 되고 앗슈 쪽은 빨리 눈앞의 적을 해치워야 한다. 출구 쪽의 병력이 무너지게 되면 수용소 안으로 들어오게 되니 한 턴도 낭비하지 말자.

출전 멤버	■ 7인+6인
적	■ 번처
	Attacker 7 (Lv8)
	Gunner 4 (Lv9)
	■ 포대
	Gunner 4 (Lv9)
	■ 차량
	Gunner 2 (Lv9)
	Driver 2 (Lv4)
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv6)
	■ 기동병기
	Commander 2 (Lv11)

포로가 있는 건물로 가게되면 이미 포로는 없어진 후다.

포로는 없어졌다

토마스: 역시... 수용소에 포로는 없는 것 같아! 벤은 처음부터 우리들을 덫에 빠져들게 한 것 같아! 리라! 사리바슈는 어떻게 됐어!?

리라: 괜찮아요. 탈출해서 안전한 장소에 있어요.

토마스: 우리들이 대형 기동병기를 격파시켜 적을 혼란시킬 때 너는 그 순간에 사리바슈를 데리고 나가!

리라: 네.네!

이제 적의 기동병기만 파괴하면 클리어 하게 된다.

토마스: 전부 숲으로 도망쳐라! 보네아로 돌아가자!

죠이스: 결국 이렇게 되는구나.

토마스: 아아. 우리보다 벤의 쪽이 뛰어나다는 것이 증명됐다.

참패를 당한 앗슈 일행은 보네아로 돌아가게되고

2102년 6월 18일 AM11:00
「보네아」

토마스: 휴~ 돌아왔구나. 자 술이다! 술!

로즈웰: 미스에이미아 저랑 같이 식사라도 하실래요?

에이미아: 그래. 가지.

로즈웰: 아아~ 나의 고향에서는 이런 여성과 식사를 하러 갈 때는 반드시 각자 부담을 하지 않으면 안됐는데...

에이미아: 너 어디 출신이야?

로즈웰: 비밀

에이미아: ...

죠이스: 자. 힘좀 내지. 앗슈. 그리프가 수용소에 없던 건 네 책임이 아니잖아?

앗슈: 아아...하지만...

죠이스: 수용소에는 단 한 명의 포로도 없었어. 어쨌든 포로는 그리프를 포함해 전부 어딘가로 이동됐어. 틀렸어?

앗슈: 아아...

죠이스: 그렇다면 다시 구출해 낼 찬스는 있어. 그렇지?

앗슈: ...

록키: 앗슈.

앗슈: ...?

록키: 아. 그. 괜찮다면...

앗슈: ...?

록키: 둘이서...아. 아니야. 아무것도 아니야...잊어 줘...

앗슈: ...?

그리프를 찾지 못해 슬퍼하는 앗슈

앗슈는 결국 그리프를 찾지 못하고 벤의 함정을 빠져 나오게 된다. 모두 마음을 놓게 되고 록키가 앗슈에게 무슨말을 하려 하지만 결국 아무말도 하지 않는다. 일행은 사리바슈의 아지트로 간다.

리라: 토마스.

토마스: 오 리라. 먼저 도착한 거야?

리라: 방금. 당신을 만나고 싶어하는 사람이 왔었어.

이상해진 록키

토마스: 손님? 여자야?

리라: 아니. 남자야. 없다고 하니까 술집에서 기다린다고...

토마스: 누구지?

리라: 도밍고(ドミンゴ)라고 말하면 알거라고...

토마스: 도밍고!?

록키: 알아...?

토마스: 아아...옛날 녀석이야. 하하. 아직 살아 있었구나!! 좋아 술집으로 가자! 누구 같이 갈래?

로즈웰: 한턱 내신다면 같이 가겠습니다.

토마스: 아아. 친구와 재회구나. 술은 얼마라도 마셔야지.

파이크: 술이라면 나도 같이가.

에이미아: 우리들은 가지 않겠어. 앗슈가 저런 상태여서.

토마스: 넌 ? 록키.

록키: 아. 아아...

토마스: 왜 그래. 너답지 않게. 빨리 결정해.

록키: 아아...가지.

토마스는 친구가 찾아왔다는 말을 듣고 앗슈 일행과 헤어져 술집으로 가게된다.

도밍고: 토마스!! 왔구나!

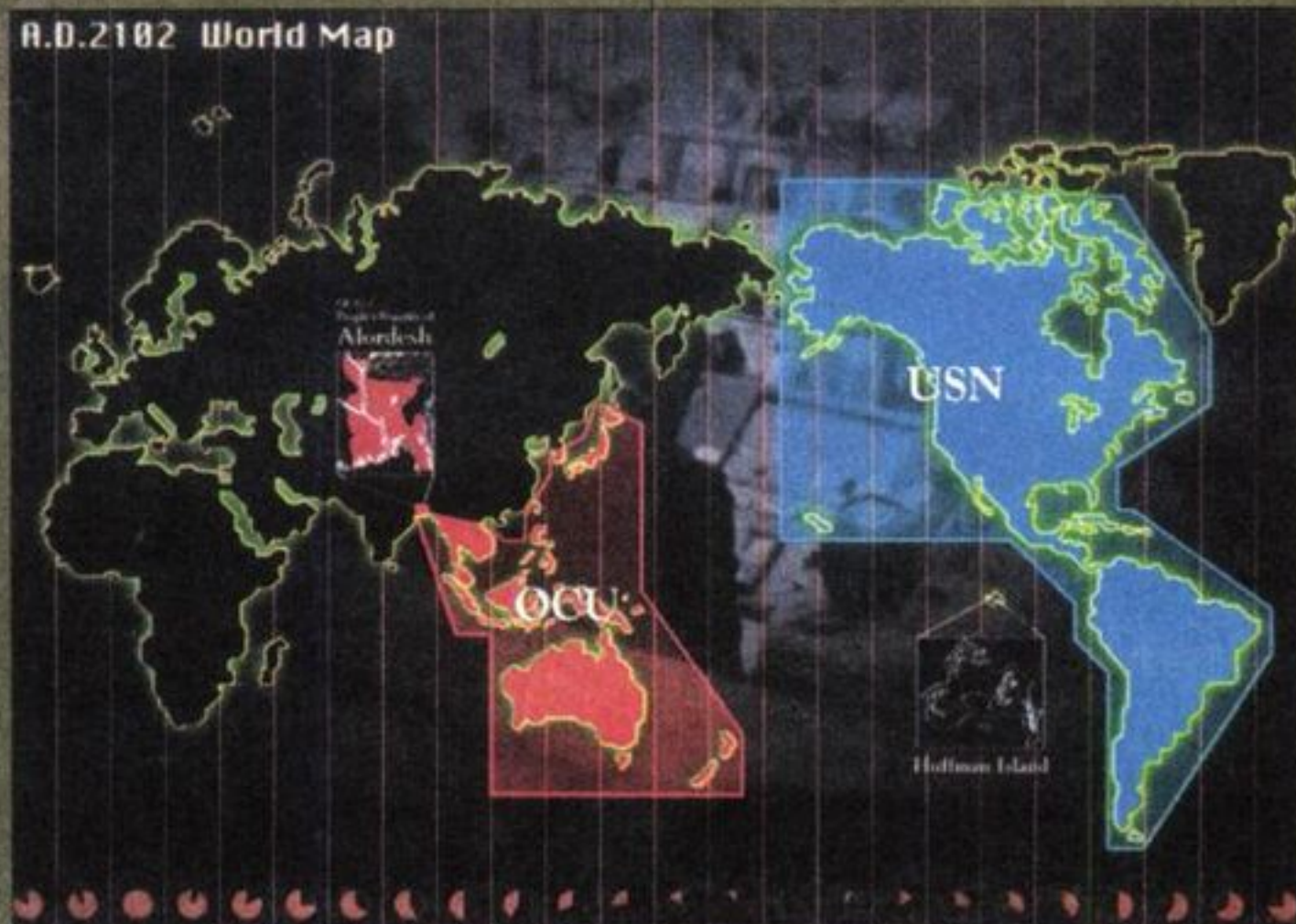
토마스: 도밍고!! 언제 이 나라에 왔어?

도밍고: 바로 최근에. 자 그런 건 나중에 얘기하지.

로즈웰: 토마스. 저....

토마스: 도밍고야.

로즈웰: 맞아. 저 도밍고 씨와는 어떻게 아시

조?

토마스: 옛날 가존(ガボン)의 내분에 출병했던 때 약간의 트러블이 있었는데...

도밍고: 토마스는 반 정부 군에게 잡혔었어.

토마스: 이봐 이봐 그건 작전이였어.

도밍고: 잡혀서 그랬어.? 내가 수용소에 도착했을 때 넌 전장에서 연막탄 같은걸 던졌잖아.

록키: 당신이 토마스를 구한 겁니까?

토마스: 그래! 이 녀석은 초엘리트거든! 게다가 어떤 기계라도 조종할 줄 아는 천재야!

파이크: 지금 이 나라에는 무엇을?

도밍고: OCU의 포로구출부대의 일원이야.

록키: !!

도밍고: 걱정하지마. 너희들을 잡으러 온게 아니야. 토마스가 바그쇼미티에 있다는 것을 알아서 찾아 온 것뿐 이야.

토마스: 이 녀석은 친구를 배신하는 건 하지 않아.

파이크: ...

도밍고: 그런 얘기보다 오늘은 놀아 보자고. 내가 살 테니.

이 녀석은...?

쿨―――쿨...

토마스: 음...? 이런 잠들었었네...호음.. 어이 둘다 일어나.

로즈웰: 음~~~~~~!

록키: 으....토마스, 도밍고는 어디에 있지?

토마스: 파이크 녀석도 없어.

토마스 일행은 술을 마시고 자게 되고 파이크와 도밍고가 없는 걸 발견하고 술집을 나온다.

토마스: 아아, 파이크 그런 곳에 있었군.

파이크: 도밍고를 바래다 줬어.

토마스: 이 녀석, 나한테 인사도 안하고...

파이크: 여기까지 일을 얘기했어.

토마스: 그래? 그럼...

파이크: 그 남자, 헤어질 때 다시 만날 거라고 말했어. 어쩐 의미지?

토마스: 또 만날 거라고?

또 만날 것이라는 말을 남기고 사라진 도밍고... 토마스 일행은 사리바슈에게 간다.

사리바슈: 큰일이야!

토마스: 왜 그래?

사리바슈: 수도로 향한 혁명군의 대부대가 이동하고 있어. 녀석들 수도를 OCU에게 되찾으려는 모양이야!

죠이스: 넌 어떻게 할 생각이야?

사리바슈: 여기서 혁명군을 쓰러뜨리지 않는다면 우리들이 불리해져. 이곳에서 도중 차단 해버리자.

에이미아: 근데 우리들도 가는 거야?

사리바슈: 아아, 부탁해. 이 싸움에서 승리한다면 너희들의 동료를 찾는데 협력하겠어.

앗슈: ...알겠어.

사리바슈: 혁명군과 OCU군의 전력 데이터는 네트워크에 있어. 패스워드를 줄게.

토마스: 이런 이런, 또 술 기운이 도는데...

앗슈 일행은 사리바슈를 돕기로 하고 전투준비를 끝낸 후 수도로 향하게 된다.

MISSION 14 수도의 공방전

사리바슈: 아직 대규모의 격돌은 일어나지 않은 것 같아.

OCU 병사: 대좌! 후방에서도 미확인 부대가!

호드맨: 뭐야! 어떻게 된 거지!

사리바슈: 여기는 바그쇼미티의 책임자 라브라다. 우리들의 목적은 혁명군을 물리치는 것이다. 따라서 협력을 요청한다.

호드맨: 제길! 범죄 조직과 손을 잡을 뜻은 없어! 빨리 여기에서 사라져! 그렇지 않는 다면 혁명군과 똑같이 생각해 네놈들을 공격 대상으로 한다.!

사리바슈: 그러지마! 그건 서로에게 불리해지는 것밖에 안돼!

벤: 사리바슈... 또 나를 방해하는 건가. 전원 전투 개시! 우리들 외에는 모두 적이다! 쓰러뜨려라.

에이미아: 혁명군이 움직이기 시작했어!

토마스: 할 수밖에 없군!

사리바슈와 수도로 오게 된 앗슈 일행 OCU와 협력하려 하나 OCU는 받아들이지 않는다. OCU와 혁명군 모두를 처치해야 하는 까다로운 조건이지만 의외로 쉬운 미션이다. 처음 전투가 시작되면 중앙으로 나가지 말고 혁명군 전투기가 있는 곳으로 향하자. OCU비행기는 공격을 하지 않으니 마음놓고 공격하자. 비행기 부대를 다 처치하면 중앙 대로로 나가자. 중앙의 혁명군을 다 처치할 때면 OCU부대가 올라오게된다. OCU부대를 맞이할 때 벤의 부대는 움직이지 않기 때문에 협공을 당할 걱정은 없다. OCU부대도 처치한 후 벤을 파괴시키면 미션 클리어.

출전 멤버	■ 7인+3인(NPC)
적	■ 번처
	Attacker 3 (Lv9)
	Attacker 2 (Lv9) OCU
	■ 기동 병기
	Gunner 2 (Lv9)
	Ven (Lv14)
	■ 차량
	Attacker 2 (Lv9)
	Gunner 2 (Lv9)
	Attacker 3 (Lv9) OCU
	Gunner 1 (Lv9) OCU
	Hordman (Lv10) OCU
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv6)
	Repairman 2 (Lv6) OCU
	■ 전투기
	Gunner 2 (Lv9)

도밍고가?

OCU 병사: 어떻게 합니까? 대좌.

호드맨: 전투를 개시하라! 공격 상대는 혁명군과 바그쇼미티 양쪽이다!

도밍고: 멈추는 쪽이 좋지. 대좌. 일시적으로 철퇴해서 바그쇼미티와 혁명군의 공방을 보는 편이 좋아.

호드맨: 그럴 수 없어. 수도는 우리들 OCU가 확보하여야 한다.

도밍고: 그래. 그렇다면 난 빠져 주지.

호드맨: 뭐라고!

사리바슈는 OCU와 협력하려 하나 호드맨은 받아 드리지 않고... 하는 수 없이 앗슈일행은 혁명군, 또한 OCU부대와 맞서게 된다.

벤: 철퇴다! 수도에서 일시적으로 철퇴한다!

기안다: 벤!

벤: 장군!

기안다: 벤, 곧바로 그곳을 떠나라. 지금부터 OCU를 쓸어버린다.

벤: 장군... 무엇을...?

기안다: 뭐하고 있나! 빨리 그곳을...

벤: 앗! 기체가 폭발한다.

앗슈: 벤이 기동 병기에서 탈출했다! 잡아!

사로잡힌 벤

토마스: 괜찮니? 사리바슈.

사리바슈: 그것보다 벤은?

토마스: 빨리 도망가려 했지만, 어라, 여기에 있네.

벤: ...

사리바슈: 벤, 너, 쿠테타를 일으키기만 하고

새로운 정부를 설립하지 않는 건 왜지? 쿠데타를 오래 끌어 이 나라를 재로 만들어 버리려는 것이 너의 본의냐! 어!?

벤 …

사리바슈: 대답해! 벤!

호드맨: 그는 중요한 포로다. 지나친 취조는 멈춰 줘.

토마스: 어이어이, 잠깐. 이 녀석은 우리들이 잡았어.

호드맨: 그렇다면 힘이라도 써서 넘겨받겠어!

장교: 대좌 ! 재해함으로부터 연락이 왔습니다! 디안공군기지에서 PB-40폭격기 2대가 발진, 이쪽으로 향하고 있다는 연락입니다.

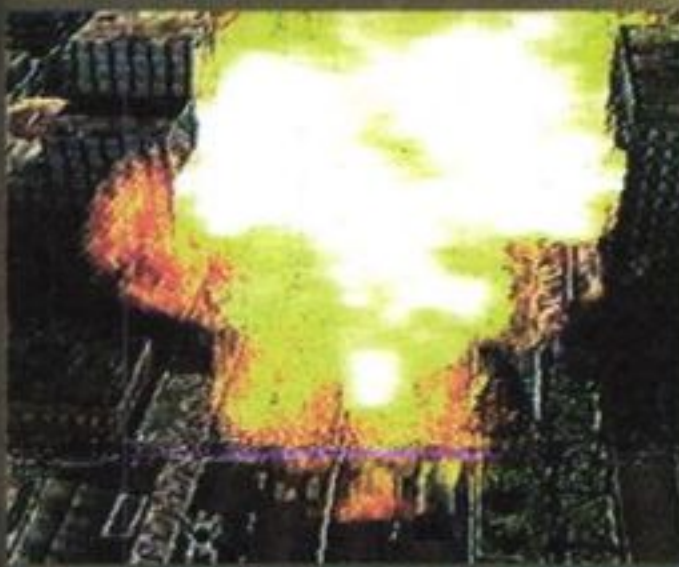
벤: !!

장교: 폭격기는 아마 상공에.

토마스: 이미 늦었어! 왔어!

폭격기의 폭격이 시작되고…

토마스: 서둘러! 이곳에 떠나야 해!

호드맨: 이, 이런…혁명군이…수도를 파괴할 줄은…

수도는 파괴되고

오늘 오후 5시쯤, 벤=맛카=제 중좌가 지휘하는 아로루데슈 혁명군과 17일 요인구출 작전 성공 후, 수도다카를 수호하고 있던 OCU군의 대규모 전투가 2시간 가량 이루어 졌었습니다. 이 전투에 혁명군은 OCU 디안 공군기지 소속의 PB-40 전략폭격기 2대로 수도 폭격을 감행했습니다. 폭격을 받은 수도 주류의 OCU군은 거의 괴멸상태가 되고 지휘를 잃고, 앤드류=호드맨 대좌도 행방불명됐습니다. 아로루데슈 혁명군은 수도를 다시 점령했지만, 약 천명 이상의 사상자가 나온 이 전투로 인해 아로루데슈 국민의 혁명군에 대한 비난의 목소리가 높아지는 것은 아닌지? 라는 소문도 일고 있습니다.

폐허가 되어 버린 수도

벤을 사로잡았지만 혁명군에게 폭격을 받게 되는 앗슈 일행..파타는 다시 리자 일행으로 변화한다.

사유리: 여기는 어디지? 리자.

리자: OCU디안주류 공군기지.

그리프: 하지만 지금은 혁명군의 기지지.

코디: 어째서 우리들이 이곳으로 이송됐지?

리자: 아…

아로루데슈 병사: 뭘 말하고 있어! 빨리 내려!

「감옥(牢屋)」

사유리: 리자.

리자: …

사유리: 리자!

리자: !? 뭐야? 사유리?

사유리: 뭐야, 조용하고.

리자: 방금, 헬기에서 내릴 때 생각한 건데… 혁명군은 장비의 양이 많은 것 같아…

사유리: 그게 뭐….

리자: 이 나라의 OCU기지에도 배치되지 않은 것 같은 최신 병기도 많아. 혁명군은 어떻게 해서 이런 장비를 조달했을까…

대위: 너희들, 나와!

사유리: 심문의 시간이라는 의미?

대위: 아니, 우리들은 이곳에서 도망친다.

리자: 어떤 일?

코디: 리자!

리자: 코디! 거기에 그리프도!

그리프: 뭔지 알겠어? 하지만 이 대위, 정말인 것 같은데.

대위: 빨리, 격납고로 안내해 줘.

도망치자는 대위

아로루데슈 병사: 대위, 심문입니까?

대위: 그렇다.

병사: 한 번에 4명은 위험합니다. 호위 해 드리겠습니다.

대위: 아니, 나로서 충분하다.

병사: 하지만…

대위: 상관하지마! 대위의 명령이다!

병사: 네, 네! 그럼 가십시오!

리자: 도망의 일은 당신밖에 알 수 없네.

대위: 지금이라면, 그렇지만 바로 알려주지.

리자: 당신, 벤의 측근이지? 그런 당신이 어째서…?

대위: 중좌는 행방불명이다. 그래서 난 이곳에 있는 의미가 없어.

리자: 행방불명!?

대위: 말은 나중에. 서둘러 격납고에 가자.

대위의 말로 인해 벤이 행방불명됐다는 소식을 알게되고..일행은 격납고로 간다.

MISSION 15 공군기지 탈출

사유리: 우리들의 번처가 있어!

대위: 너희들의 장비는 모두 여기에 있어.

리자: 다시 한 번 묻는데, 니가 탈주하는 이유는 벤이 행방불명됐다는 이유 만인가?

대위: 지금의 혁명은 벤 중좌의 이상과는 멀게 되고 있어. 기안다 장군 때문이다.

리자: 기안다 장군은 벤에게 감금되어 있는게 아니야?

대위: 너희들은 모르겠지만, 이 혁명은 기안다장군과 「인터겐」에 의해서 계획된 것이다.

리자: 인터겐?

대위: 우리 군, 아니 혁명군에게 무기를 공급해 주는 회사다. 난 그 이상의 일은 말지 못해…

그리프: 말하지 말고, 가자, 리자.

리자: 알겠어. 근데 대위, 너의 이름을 말하지 않았어.

메이란: 나의 이름은 메이란(メイラン)이다.

리자: 잘 부탁해요. 메이란 대위.

이번 혁명은…

메이란 대위의 도움으로 리자 일행은 공군기지를 탈출을 할 수 있게 되고.. 메이란으로 도움을 받은 장비를 정비한 후 탈출을 기도한다. 하지만…

그리프: 이런!

사유리: 봐!

토미: 뒤에도 있어!

그리프: 뒤에는 대군이야.

메이란: 이건 할 수 없다. 미안해… 단념하고 투항하자.

리자: 기다려! 저것은 항공기용 연료 탱크지?

메이란: 아아, 그런데.

리자: 탱크를 파괴시킨다면 탱크에 이어지는 파이프 위에 불의 벽을 만들 수 있어. 후방의 부대도 다리가 묶이게 되는 것도…

사유리: 그런! 위험해!

메이란: 아니, 할 수 있을지도 몰라.

코디: 지금 항복하는 것도 안돼.

그리프: 좋아! 하여튼 해보자!

사유리: 파이프를 파괴해도 괜찮아?

메이란: 안돼. 파이프를 파괴하는 것만으로는 밸브가 열릴 때까지 불의 벽은 만들 수 없어. 노리는 것은 어디까지나 탱크의 본체다. 격투 무기로는 파괴시킬 수 없을 것 같아..

5인으로 싸우기는 너무 벅찬 상대. 하지만 탱크를 파괴하면 후방의 적을 막을 수 있다. 전투가 시작되면 근거리 공격이 가능한 유니트는 탱크를 파괴하러 가능한 한빨리 가고 나머지 유니트는 적의 번처를 막자. 연료 탱크가 파괴되면 후방의 적은 움직이지 못하게 된다.

탱크를 파괴시킨다면

출전 멤버	■ 5인
적	■ 번처
	Fighter 3 (Lv5)
	Gunner 2 (Lv4)
	Attacker 3 (Lv5)
	Commander 1 (Lv8)
	■ 차량
	Attacker 6 (Lv5)
	Driver 3 (Lv3)
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv3)

리자: 지금 탈출해!

메이란: 여기라면 보네아가 가까워.

코디: 안돼, 내륙쪽보다 바다에 가까운 쪽으로 도망치는 것이 좋아.

메이란: 그렇다면 디아라바야. 조금 먼데...

사유리: 어디가 안전해?

그리프: 이 나라에 안전한 곳은 없어.

리자: 디아라바로 가자.

무사히 탈출에 성공한 리자 일행은 디아라바로 향하게 되고

2102년 6월 18일 PM10:00 「디아라바」

리자: 어때? 연락은 됐어?

사유리: 안돼, 전혀 응답하지 않아. 위성통신도 재해봐도 응답이 없어. 이 무전기, 출력이 약해서 잘 되지 않아.

디아라바에 도착한 일행

그리프: 애써 디아라바까지 도착했는데 방법이 없다니...

리자: 바그쇼미티의 아지트를 찾자. 토마스 일행이 있을 지 몰라.

코디: 아지트는 모르지 않아?

리자: 찾으면 되지.

디아라바에 도착한 일행은 바그쇼미티의 아지트를 찾기로 하고 마을에서 아지트에 대한 정보를 구하게 되고, 투기장으로 가라는 말은 듣고 투기장으로 가 로이드와 전투한다.

로이드: 여자에게 지다니! 제길~.

리자: 잠깐 너, 듣고 싶은 게 있는데.

로이드: 뭐, 뭐야. 언젠가 본 것 같은 상황인데.

사유리: 바그쇼미티의 아지트가 있는 장소를 알고 싶어.

로이드: 으아~~역시~~~

코디: 당연히 알려줄꺼지, 어!?

로이드: 알려 드리겠습니다. 알려주겠습니다! 알려줄 테니 아무짓도 하지 말아 주세요.

그리프: 소문대로 이상한 녀석이네.

로이드 다시 등장

로이드의 안내로 아지트로 가게 된 리자일행은 경호원에게 사리바슈의 소식을 듣고

리자: 안내해 줘서 고마워. 답례는...

로이드: 답례는 필요 없어! 나 먼저 간다!

그리프: 끝까지 이상한 놈이네.

경호원: 누구냐!

코디: 어라? 넌 도칸디의...

가드맨: 코디인가. 그리고 OCU군의...

리자: 너희들의 보스를 만나고 싶어.

경호원: 어째서 보스를?

리자: 우리들이 가지고 있는 혁명군의 정보와 교환해 우리들에게 협력을 해 달라고.

경호원: 믿을 수 없어. 정말로 정보를 가지고 있어?

메이란: 내가 그 정보다.

경호원: 메이란!? 벤의 심복 메이란 인가!?

메이란: 그렇다. 난 혁명군에서 탈주했다. 혁명군의 살아 있는 정보라 할 수 있다.

경호원: ...알겠어. 믿어. 하지만 지금 보스는 보네아에 있다. 너희들을 보내 줄 방법은 여기에는 없어. 나쁘지만 보네아까지는 너희들의 힘으로 가라. 창고와 방 정도는 빌려준다.

리자: 협력해 줘서 고마워.

리자 일행은 잠시 쉬려고 방으로 들어간다.

리자: 힘드네, 잠시 쉬지.

메이란: 리자, 알고 싶은 게 있어. 시스템이란 건 어떤 거지?

그리프: 시스템이라면 리자가 찾고 있다고 하는 장치인가.

코디: 그건 무인 정찰기의 컨트롤 장치잖아?

메이란: 그 정도의 것만은 아닌 것 같아. 중좌는 그 시스템을 손에 넣어서 OCU에게서 반드시 독립이 이루어 질 거라고 믿고 있어.

그리프: 우리들이 말하는 건 거짓말이 아니야.

사유리: 거짓말이 아니야! 설명해도 알지 못할 거라 생각하는 것 뿐이야.

리자: 사유리가 말하는 대로 거짓말을 하는 건 아니야. 단 그 시스템의 기능에 관해서 자세히 얘기하지 않은 거야...

메이란: 리자, 난 알아야 해. 혁명의 발단은 그 시스템 때문이다.

리자: ...졌어. 말하겠어.

리자는 드디어 시스템의 전모를 밝히는데...

리자: ...그 시스템의 기능은, 무인의 병기를 완전 자동으로 유도할 수 있다는 건 정말이야.

시스템의 기능을 밝히는 리자

그리프: 하지만, 그런 건 지금 귀중하지 않지 않아. 번처용의 순항(巡航)미사일이 있잖아.

리자: 차원이 틀려. 번처3개사단에 전투 헬기 4중대, 더불어 원자력공모(原子力空母) 1척분의 항공기가 그 장치 한 개로 같이 유도할 수 있다고 하면 어때?

코디: ...그것만으로 이 나라 정도는 제압할 수 있어.

리자: 그 장치에 작전 지령을 넣는다면 전력이 떨어지지 않는 전쟁이 계속돼. 인간을 소모하는 병력을 보급하는 작전만을 한다면 괜찮아...

그리프: 기분 나쁜 얘기다. 로봇에 인간이 지배당하는 것과 같잖아.

리자: 하지만, 시스템은 OCU중앙 의회의 승인을 받아 개발된 것은 아니야...

그리프: 의회에 승인이 됐다면 어떻게 되지?

리자: 사카타인더스트리(サカタインダストリィ)이래의 국가적인 스캔들에 빠져.

메이란: 중좌는 시스템의 기능의 공포를 OCU를 위협하는 재료로 할 계획이었다는 것인가.

코디: 하지만, 그 시스템은 벤에게도 없어.

리자: 혁명군이 발견하기 전에 회수하지 않으면 안돼.

메이란: 발견하면 어떻하지? OCU군이 사용하는 건가?

리자: ...나에게 주어진 명령은 시스템의 회수야... 하지만 난 시스템을 발견하면...그 곳을 파괴할 작정이야.

사유리: 리자...

리자: 시스템의 기능을 들었을 때, 몸이 떨렸어... 모든 병기가 인간의 이성이 존재하지 않게 되어 사용된다는 것이 두려웠어...

메이란: ...

프론트미션 2

리자는 시스템에 대한 것을 밝히고... 보네아로 향하는 도중 적을 만나게 되는데...

2102년 6월 19일 AM3:00

리자: 혁명군이야.
메이란: 맞아.
사유리: 어떻하지? 돌아가?
리자: 어디로 가는 도중이라 생각해?
메이란: 필시...보네아.
리자: 이겠지.
코디: 그렇다면, 여기에 있는 편이 좋아. 무리하게 이동하면 발견돼.
리자: 그래. 이제 녀석들도 이동을 하려는 것 같으니까.
그리프: 어느 정도?
리자: 한 2~3시간 정도?
그리프: 이번에는 시간 낭비를 할 수밖에 없나.

혁명군을 만나는 리자 일행

다시 진행은 앗슈 일행으로 바뀐다.

2102년 6월 19일 AM3:00 「보네아」

사리바슈: 벤! 넌 도대체 어떤 목적이야? 이 나라를 무차별 폭격하고, 산산조각 내는 것이 너의 이상이냐!?
벤: 몇 번 말해야 알겠어? 폭격은 나의 지시가 아니야.
사리바슈: 그럼, 누가 했냐!? 혁명군 리더의 너 이외에 누가 그런 명령을 내리냐!?
벤: ...
사리바슈: 그 폭격으로 민간인도 많이 죽었어! 그래도 넌 시치미를 떼냐!!
파이크: 자자, 포로의 심문은 화를 낸다고 해서 되는 게 아니야. 그렇지? 맛카제 중좌?
벤: ...
앗슈: 벤, 듣고 싶은 게 있다. 너희들이 잡은 OCU군인 중에 그리프라는 남자가 없었는가?
벤: 그리프라... 아아, 있었어. 앗슈, 아마... 당시에는 소위였지.
앗슈: !!
벤: 역시 그렇군...이 자식, 또 우리들을 방해...혁명을 방해할 작정이냐!!
사리바슈: 뭐가 혁명이냐! 웃기는군!! 벤, 혁명이라는 것은 국민 전체가 일으키는 걸 말한다! 너희들, 군인이라는 것이 국민의 목숨을 뺏는 테러 행위인걸, 아직도 모르고 있나!
토마스: 참아! 사리바슈!
사리바슈: 더 이상 참을 수가 없어!! 벤은 내가 죽인다! 말해!
토마스: 어이! 너희들! 멍해 있지 말고 벤은 다른 방으로 보내! 좋아! 잘 감시해!
죠이스: 자, 이쪽으로 와.

벤을 심문하는 사리바슈

벤을 사로잡은 사리바슈는 벤을 추궁하지만 참지 못해 벤을 다른 방으로 옮긴다.

벤: ...
죠이스: 뭐라도 말해 봐. 그러지 않으려면 잠자.
벤: ....
죠이스: 예측할 수 없는 녀석이군. 그런 모습은 인기 없어.
리라: 죠이스.
죠이스: 리라...왜?
리라: 야식을 가져왔어...들어가도 괜찮지?
죠이스: ...목소리가 떨리네. 리라.
리라: !!
죠이스: 대부분, 그런 야식에는 수면약이라도 들어 있지? ...벤을 놔줄 작정이야?
벤: !!
리라: 죠이스...나, 난...
죠이스: 좋도록 하지.
리라: 엣!?
죠이스: 나의 부주의로 도망쳐 버렸다고 하지.
리라: 죠이스...
죠이스: 자, 빨리 데려가. 아지트를 나갈 때까지 들키면 안돼.
리라: 미안해...고마워, 죠이스.
죠이스: ...벤!
벤: !?
죠이스: 니가 이제 어떻게 할 건지는 난 모른다. 하지만 다시 전장에서 만나는 일이 있다면 내가 너를 죽여 버린다. 그것만은 기억해 둬라.
벤: ...
리라: 벤, 빨리, 여기야.
죠이스: ...
사리바슈: 벤을 도망치게 했다고!
죠이스: 아아, 그래.

벤을 놔주는 죠이스

2102년 6월 19일 AM8:00

사리바슈: 그래!? 아아, 그래!? 잘도 그렇게 냉정하게 있구나! 너 자신이 뭘 한 건진 알아!?
죠이스: 그래.
사리바슈: ...죽여 버리겠어!!
리라: 아빠! 멈춰요! 죠이스는 나쁘지 않아요! 제가...
죠이스: 리라! 막아주는건 좋지만, 쓸데없는 걸 얘기하지마.
코마스: 사리바슈: 지금에 와서 이 녀석을 죽인다면 무슨 소용이야?
앗슈: 죠이스만의 짓으로 도망친 건 아니야. 그렇지? 죠이스.
죠이스: 응? 그런가...
토마스: 사리바슈, 화내는 것보다 우선 그럴 수밖에 없었던 일이 있겠지?
사리바슈: ...알겠어. 이번에는 너희들의 얼굴을 봐서 참지. 하지만! 더 이상 이런 일은 안돼! 알겠어!!
죠이스: 아아. 정신차리지.
사리바슈: 어쨌든, 벤이 도망친 이상, 여기에 혁명군이 오는 것은 시간문제다. 몇 명이 부대를 결성해 정찰을 하자. 너희들도 할거지?
토마스: 아아, 좋아. 보수를 준다면.
사리바슈: 보네아 부근을 정찰하는걸 의미하지만, 우선 제 1부대는 보네아의 북쪽을 정찰한다. 다음 제 2부대는 보네아의 동쪽 방면을 정찰. 그리고 너희들은 제 3부대로 해서, 디아라바로 통하는 이 도로로 내려가 정찰을 한다.
토마스: 자, 이 경로는 우리들에게 맡겨줘.
사리바슈: 좋아. 발견하는 즉시 이곳에 연락하라.
로즈웰: 음~. 하지만 이 경로는 보이는 것 아닙니까? 정말 이런 곳에 나타날까요?
사리바슈: 마음을 놓을 수 없어서다. 자! 빨리 출발해라. 혁명군은 기다려 주지 않아!

사리바슈의 말을 따라 보네아 근교로 정찰을 가기로 한 앗슈 일행. 전투준비를 갖추고 떠나자.

정찰을 떠나라는 사리바슈

MISSION 16 보네아 근교

토마스: 역시 이 경로에 있군.
로즈웰: 아 내 예감이 빗나 간 것 같네. 왜지?
에이미아: 니가 바보라서야.
코디: 리자, 리자! 일어나!
리자: 음... 앗! 이런! 자 버렸어! 지금 몇 시!?
코디: 오전 10시
리자: 혁명군은!?
그리프: 그대로 있어.
사유리: 어째서 출발하지 않지?
그리프: 뭔가 기다리는 예감이야.
사유리: 기다린다, 뭘?
그리프: 모르지.
코디: 그것보다 생각이 드는 일이 있어. 저길 봐.
코디: 상당히 잘 숨어서 보이지는 않지만 분명히 무언가 있어.
리자: 바그쇼미티의 부대?
코디: 그렇게 생각하는 게 당연하지.
토마스: 록키, 아지트에 연락했어?
록키: 지금 하려 해...
토마스: ...이 상태에 없애는데 납득이 않가려나.
에이미아: 하지만 우리들 7인으로 맞설 규모가 아니야.
토마스: 아니 아니, 괜찮아. 할 수도 있지. 습격을 찬성하는 사람은?
로즈웰: 네~
록키: 나도 하려 해...
토마스: 그럼 나까지 3명인가...
파이크: 나도 찬성.
죠이스: 파이크! 제정신이야!
파이크: 물론.
토마스: 하하, 좋아. 결정했어. 가자!

기습을 결정하는 토마스

사리바슈의 명령으로 정찰을 나온 앗슈 일행 그곳에서 혁명군을 만나고... 리자 일행도 만나게 된다. 처음 전투를 시작할 때에는 앗슈일행만 출전하지만 몇턴 후 리자 일행도 같이 싸우게 된다. 처음부터 기동 병기로 달려들지 말고 차근차근 싸워 나가면 그리 어렵지 않게 싸울 수 있다.

앗슈: 그리프! 그리프아니야!!
그리프: 너 앗슈? 잘됐어, 살아 있었어?
앗슈: 어어, 일단 구출됐었는데 니가 이 나라에 있다고 들어서 우리도 돌아왔어!
그리프: 뭐야... 너 그런 쓸데없는...

출전 멤버	7인+5인
적	번처
	Fighter 2 (Lv11)
	Attacker 2 (Lv11)
	Gunner 1 (Lv13)
	Veteran 1 (Lv17)
	기동 병기
	Gunner 2 (Lv13)
	Commander (Lv15)
	차량
	Gunner 8 (Lv11×5, Lv13×3)
	Driver 2 (Lv8)
	지원포트
	Repairman 4 (Lv8)

리자: 그리프, 이 사람이 니가 말했던 러미안 기지의 동료야?
그리프: 어어, 그래! 이렇게 살아 있었어, 리자!
파이크: 그렇군, 역시 넌 리자인가.
리자: 예!?
파이크: 나의 말은 맞았다는 뜻이야. 육군정보부는 이 나라에서 활동하고 있었구나!!
리자: C...IU...
파이크: 그래, CIU야. 하하하, 그래, 그래.
앗슈: 파이크 아는가?
파이크: 아, 친구는 아니야.
리자: ...
파이크: 근데 시스템은 발견한 건가!?
리자: !
앗슈: 어이, 파이크, 무슨 말을 하고 있는 거야?
파이크: 불길한 장치의 얘기야.
앗슈: 장치?
파이크: 그래, 군이 필사적으로 숨기려 하고 있는 장치야. 그렇지, 대위?
리자: ...

싸움이 끝난 후 드디어 그리프와 만나게 되는 앗슈. 하지만 기쁨의 시간에 리자와 파이크의 심오한 대화가 오고 가게 된다. 일행은 다시 보네아로 돌아간다.

리자와 파이크의 대화

2102년 6월 19일 PM2:00 「보네아」

토마스 일행은 리자 일행에게 전에 있었던 일에 대해 사과를 하고 모든 일행은 아지트로 향한다.

파이크: 찬찬장군은 건강하나, 리자.
리자: ...
파이크: 아직 시스템은 발견하지 못한 모양이네?
토마스: 너 지금 무슨 얘기를 하고 있는 거야? 시스템이라니?
파이크: OCU군이 필사적으로 숨기려 하고 있는 무인 병기의 원격 컨트롤 장치의 얘기지. 난 그 장치를 발견해 세간에 알려. 그 이유로 이 나라에 왔어.
토마스: ...그런 장치의 싸움이 일어났군...
죠이스: 무슨 얘기야? 토마스.
토마스: 그래, 어디 쪽 이라 해도 무선으로 유도한 전파 장해에 약해. 좁은 범위밖에 효과가 없는 전파 방해기를 날리는 시대라면 그런 대로, 이 시대의 군사 위성이라면 반경 1000키로 단위의 전파 방해를 할 수 있어. 그런 것이 무인 병기라면 고철과 같지.
파이크: 말해 줘, 리자. 그것이 그 정도의 물건이 아니라는 걸.
그리프: 우리들도 모르는 것이 또 있어?
파이크: 내가 설명할까?
리자: ...아니, 그럴 필요는 없어. ...그 시스템의 두려운 암시가 무인 병기의 원격 조작에 있다는 것은 틀리지 않아... 하지만 또 한가지... 시스템에는 또 한가지의 기능이 있어... 그 시스템은 인공위성에 탑재해져 처음으로 그 능력이 발휘되었어... 시스템을 탑재한 위성이 궤도에 오르고, 시스템은 도달하는 범위에 있는 모든 인공위성을 가능한 한계에, 자신의 지배하에 놓게 되... 그것은 어떤것도 OCU의 인공위성도 한정되지 않아. 어떤 나라의 인공위성의 시스템에도 침입시 자신의 것으로 만들어... 그리고 해킹이 완료된 위성을 시스템이 컨트롤하고 있는 무인 병기를 위해 이용해... 물론 그 위성을 공격 병기로 해서 지상에 공격에 이용하는 것도... 그것이 그 시스템 「펜릴(フェンリル)」의 정체야...
그리프: 펜릴...
토마스: 군사 위성의 탑재한 핵폭탄, 전파 방해 장치, 감시 장치... 그런 것을 완전히, 자신의 것으로 한다는 의미인가..."우주를 다스리는 것은 세계를 다스린다" 는 느낌이군...
파이크: 그 병기를 타국에 알려진다면 기처는 없어. 각국에게 비난받는 것만은 미안하지...
리자: ...
파이크: 리자, 나와 넌 목적은 틀리지만 같은 걸 쫓고 있어. 할 수 있다면, 협력을 부탁하고 싶은데.
사유리: 장난치지마! CIU와 같이 일할 뜻은 없어!
리자: 발견후 내가 펜릴을 파괴할 때까지, 아무것도 손을 않댄다고 할 수 있어?
파이크: 아아, 물론. 단, 사진 정도는 찍게 해 줘.
리자: 협력의 조건, 기억해 둬.
사유리: 리자!
토마스: 한가지 모르는 게 있어. OCU는 그런

중요한 물건을 어때서 이 나라에 이동했지?

앗슈: 틀림없이 그래. 리미안기지에 기밀을 숨길 만한 장소는 존재 하지 않아.

파이크: OCU의 진의는 몰라. 오직. 모든 것이 우연이라 생각해.

리자: ...

시스템의 기능은?

시스템에 대한 얘기를 들은 앗슈일행 하지만 죠이스와 에이미아는 자신들과는 상관 없다고 생각한다. 앗슈 일행은 그리프와의 재회를 축하하기 위해 술집으로 간다.

죠이스: 그리프와의 재회를 위해 건배!

에이미아: 아아, 이걸로 이제 이 나라에서 떠날 수 있어!

죠이스: 아주 즐거운가 보네.

에이미아: 그건 그래. 다만 난 너와 앗슈의 개인 감정에 끌려 이 나라에 돌아왔으니까.

죠이스: 어째서 나도 들어가?

에이미아: 내가 모를 거라 생각해? 너, 리라에게 반했지?

죠이스: 무, 뭘 말하는 거야. 에이미이.

에이미아: 에~이, 리라를 바라보는 너의눈. 보통이 아니야.

죠이스: 너...

앗슈: 놀리는 건 그럴 때 하는 거야. 에이미아. 너에게 미안한 것을 했다고 생각해.

에이미아: 괜찮아, 더 이상 마음에 두지 않아. 이렇게 살아있잖아~~

죠이스: 어이, 죠이스 왜 그래? 배라도 아파?

그리프: ...아아.

앗슈: 방금 리자의 말을 들어서인가. 뭔가 관계가 있어?

그리프: 미안해. 앗슈...난...난...펜릴이 있는 장소를...알고 있을 지도 몰라.

에이미아: 뭐라고!

그리프: 내가 이 나라에 온 이유는 너의 일이 걱정되서만이 아니야...난 , 전에...군의 병기의 횡령 하는 것에 손을 대고 있었어...

앗슈: ...

그리프: 모두 돈을 위해서야! 난 더 이상 군에서 출세하는 것은 나이를 너무 많이 먹었어! 또한, 군을 버리고 다른 일을 할 정도의 가슴도 아니야!

앗슈: 그리프...!

그리프: 나에게는 아내와 자식들이 있어...그들을 가난하게 살게 할 수는 없어.

죠이스: 뭐! 앗슈가 너의 일을 얼마나 걱정하고 있었을 줄 알아!? 앗슈는...

앗슈: 죠이스! 그만둬!

죠이스: 넌 배알도 없나!

앗슈: 그래...하지만 괜찮아. 방금 에이미아가 말 한대로, 우리들도 그리프도 이렇게 살아있잖아.

죠이스: ...정말, 넌 엉뚱한 놈이야.

앗슈: 파이크 일행에게 그걸 말하는 편이 좋겠어.

그리프: 아...아...알겠어. 말할 결심이 섰어. 고마워, 앗슈.

사실을 밝히는 그리프

그리프에게서 이야기를 들은 앗슈 일행은 파이크에게 말하려 아지트로 간다.

파이크: 니가 펜릴의 소재를 알고 있다고 말하는 거야? 리자와 행동을 같이 한다, 넌?

그리프: 지금은, 확신이 있는 것은 아니야. 횡령한 물건에 그런 어마어마한 물건이 있을 줄은...

사유리: 하지만, 좀 일찍 말할 기회는 있었어!

그리프: 방금 리자의 말을 들을 때까지는 단지 돈이 되는 장치라고 생각한 것 뿐이었어.

코디: 전투기 100대분이네.

사유리: 어이가 없네!

리자: 횡령한 물건이 있는 곳은?

그리프: 리미안 기지의 옆에 사격 훈련장이야.

죠이스: 이런 이런. 그렇게 기지의 가까운 곳에 있었네.

리자: 그리프 거기까지 안내해 줄 거지?

그리프: 아아. 내가 한 것이니.

앗슈: 우리들도 같이 간다.

토마스: 우리들도 가지.

죠이스: 무슨 바람이 불었지?

토마스: 뭐야. 난 리자가 찾고 있는 물건보다도 그리프의 보물에 흥미가 있어.

로즈웰: 하지만, 토마스. 갈 수 있는 허가를 사리바슈에게 받아야 하지 않습니까?

토마스: 그렇지.

일행은 사리바슈에게 허락을 받으러 지하

사리바슈: ...그렇게 멀리 간다고!? 바보 같은 말을 하는군. 이 마을의 주변을 혁명군이 어슬렁거리는 걸 모르나!

토마스: 잠시만이야! 곧바로 돌아와.

사리바슈: 그렇다면 여기서 리미안 기지까지 어떻게 갈 거야? 봐 봐. 육로를 통해서 디안 공군기지와 수도의 바로 옆을 통과하지 않으면 안돼. 지금 그 근처는 벤이 있어. 역으로 해로는 거리도 멀고 배가 이동하는 게 눈에 띌 수도 있어.

그리프: 지하철도로 가는 건 괜찮아.

사리바슈: 너, 어떻게 그걸!

그리프: 난 너의 조직에도 횡령한 물건을 팔았어. 여기에서 수도까지의 비밀의 지하철도의 너의 부하에게서 들은 적이 있어.

사리바슈: 어쨌든 이렇게 간다면 디안은 그냥 지나가게 되고 시간도 걸리지 않아. 하지만 수도의 중앙에서 철도는 종점이야. 수도의 혁명군은 어떻게 해?

토마스: 그건 어떻게 하면 되지.

사리바슈: 하지만...

리자: 어떻게든 가지 않으면 안돼. 벤에게 펜릴을 뺏겨서는 안돼...

사리바슈: ...아. 토마스 생각을 다시 해주면 안돼?

토마스: 사리바슈...미안하지만 이쪽이 더 돈이 돼. 걱정하지마. 우리들이 수도에서 일소한다면 혁명군은 보네아에는 오지 않아.

사리바슈: 그럴까...

토마스: 아마.

사리바슈: 무정한 인간!

지하철도를 이용

일행은 모두 펜릴을 찾으러 리미안 기지로 가기 위해 철도를 이용해 수도로 향하는 도중

리자: 메이란, 벤은 누구에게서 펜릴이 이 나라에 운송된 걸 들었지?

메이란: 확실히는 모르겠어. 다만 인터렌이 중좌에게 말했다고 생각하는 것이 당연해.

리자: 그래...

그리프: 앗슈, 이런 일에 끼게 해서 미안해.

앗슈: 열차에 탄 것은 5번째야. 더 이상 사과하지마.

그리프: 아아, 하지만...

앗슈: 지금까지 난 내 고향에 등을 돌리고만 있었어. 지금도 그럴려고 했어...차라리 잘된 거라 생각해...

그리프: 너, 아직 4년 전의 일을 마음에 두고 있어?

앗슈: ...

토마스: 자 이제 도착한다! 준비해!

벤이 펜릴을 듣게 된건?

후편은 다음호(12월호)에 계속